SATURN • NINTENDO 64 • SUPER NES • MEGADRIVE • GAME GEAR • GAME BOY• COIN-OP

NUMERO 41
ANNO 4
OTTOBRE 1997
L. 6.000
FRS 9.00
GRUPPO FUTURA
SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE-45% ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96-FILIALE DI MILANO

BOND ATTACCA!

GOLDENEYE RECENSITO PER NINTENDO 64

TOKYO GAME SHOW + ECTS LE FIERE DEI DESIDERI

SU QUESTO NUMERO:

NINTENDO 64: DIDDY KONG RACING - GOEMON 64 - TETRISPHERE - DYNAMITE SOCCER - MAGIC CENTURY ELTALE - PUYO PUYO - NAGANO WINTER OLYMPICS

SATURN: X-MEN VS. STREET FIGHTER - LAST BRONX - MARVEL SUPER HEROES - WIPEOUT 2097 - CROC - DARKLIGHT CONFLICT - DISCWORLD 2 - SHINING FORCE 3

Pronto Benelli
(0721)40 42 40

WARNING
BENELLI S.p.A VI INFORMA CHE SU TUTTI GLI SCOOTER BENELLI C'E' UNO SCONTO* FINO A 657.000 LIRE VALIDO FINO AL 31 MARZO 1998. VI INFORMA INOLTRE CHE NON GIUSTIFICA PRODEZZE COME QUELLE QUI RAPPRESENTATE POICHE' POSSONO CAUSARE DANNI SERI, TALVOLTA PERMANENTI, AGLI SKATEBOARDISTI.
*Per ottenere l'incentivo per la rottamazione il tuo scooter deve essere stato fabbricato prima del 1989 e acquistato prima del 1996.
Un tandem 540 eseguito in Shifty Tailbone. Portarsi sempre appresso l'ochetta.
Benelli 491

MEGA sommario

Nintendo 64

Saturn

Coin-Op

Rubriche

N. 41 Ottobre 1997

Direttore responsabile: Giampietro Zanga
Coordinamento Redazionale: Massimiliano Anticoli
Redazione: Paolo Cardillo
Progetto grafico e impaginazione: Puntografica di A. Valenzano
Hanno collaborato: Fabio "Bio Massa" Massa, Marco "Puck" Del Bianco, Diego "Manga" Cortese, Fabio "Bond" D'Italia, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto, Matteo "MBF" Bittanti, Marcello "Morpheus" Cangialosi.

Corrispondente dal Giappone: Nicolas Di Costanzo

Sede Legale: Via XXV Aprile, 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Direzione, Amministrazione, Redazione e Pubblicità Gruppo Editoriale Futura S.r.l. Nuovo Centro Direzionale Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
Tel. 02/665261 fax 02/66526222
Stampa: Tiber - Brescia
Fotolito: D.T.P. - Bresso (MI)
Distribuzione So.di.p Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Ślediz. in abb. post. 45% art. 2 comma 20/B legge 662/96 - Filiale di Milano.
Contenuto pubblicitario non superiore al 45%

Registrazione del Tribunale di Monza del 14-1-94 n. 950.

Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Mean Machines Sega e Nintendo Magazine System - Emap Images UK

Abbonamenti: CCP PT per versamenti n. 00269274 intestato a SODIP Angelo Patuzzi S.p.A. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI). Per spedizione cedole di abbonamento SODIP - Casella Postale 7 - 20092 Bresso (MI) - Tel. 02/66030285 - servizio abbonamenti – Fax 02/66030267 - 24h.
Prezzo del numero L. 6.000. I numeri arretrati possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti verranno indirizzati a:
CCP PT N. 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI), mediante emissione di assegno bancario, vaglia postale oppure tramite versamento sul CCP N. 38805206. L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74-1° comma Lettera "c" del D.P.R. N. 633/72 e successive modificazioni.

Periodico iscritto alla FEDERAZIONE ITALIANA EDITORI GIORNALI

MET

gli specialisti

soft

NOVITA' ULTRA 64 USA - JAP

BOMBERMAN 3D
CLAYFIGHTER 63 1/3
DYNAMITE SOCCER
GOEMON WARRIOR
GOLDENEYE
LAMBORGHINI 64
MACE THE DARK AGE
MISSION IMPOSSIBLE
ROBOTRON X
TOP GEAR RALLY

saturn e ultra 64

PAGAMENTI CON CARTA DI CREDITO

VISA - MASTER CARD
AMERICAN EXPRESS
CARTA SI - CARTA AURA

SOFTWARE SATURN USA

BATTLESPORT	119.000
BOMBERMAN	119.000
FIGHTING FORCE	119.000
MAXIMUM FORCE	119.000
MEGA MAN X4	119.000
NHL BREAKAWAY '98	119.000
RESIDENT EVIL	119.000
SEGA AGES	119.000
TEN PIN ALLEY	119.000
THE LOST WORLD	119.000

NOVITA' GIAPPONESI

ASSAULT RINGS	129.000
DEAD OR ALIVE	129.000
DESIRE	129.000
DO-DONPACHI	129.000
JAPAN PRO WRESTLING	129.000
SAMURAI SHOWDOWN 4	129.000
SEGA TOURING CAR	129.000
SILHOUETTE MIRAGE	129.000
STREET FIGHTER COLLECTION	129.000
SUPER ROBOT BATTLE F	129.000

ORARI: 9,30-12,30 15,00-19,30 LUNEDI' MATTINA CHIUSO
TUTTI I PREZZI SONO I.V.A. 19% INCLUSA RICHIEDERE LISTINO RIVENDITORI
SI EFFETTUANO MODIFICHE O RIPARAZIONI IN SEDE TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO ORIGINALI
GARANZIA ED ASSISTENZA GRATUITA SULLE CONSOLES DA NOI COMMERCIALIZZATE

"LA LUNA E LA FIORITURA DEI CILIEGI DI QUESTA BELLA NOTTE, CHE PUR NON SON SIMILI, QUANTO MI PIACEREBBE DI MOSTRARLE A COLEI CHE FORSE POTREBBE COMPRENDERE..."

(POESIA DI MINAMOTO SANEAKIRA, 910 - 970, TRATTA DAL GOSENSHU)

Gli inizi sono sempre le parti più barbose di qualsiasi introduzione. Ci si aspetta chissà quali novità e poi ci si accorge che, in fondo, sulla carta ci sono scritte sempre le stesso vocali, le stesse consonanti. A volte le stesse parole... Poi d'improvviso ci si accorge di aver preso in edicola un arretrato, che il buontempone che sta nel chioschetto ci ha rifilato una rivista vecchia di anni quando noi gli abbiamo chiesto l'ultimo numero... E' vero dannazione: ci siamo dimenticati di specificargli il decennio! Bisogna essere precisi, nella vita la precisione è tutto. Bisogna accorgersi delle sottili differenze che intercorrono fra la nostra zia barbuta ed il cane Dodi così si evita di farla entrare in casa (la zia, non il cane). Il progresso intanto prosegue repentino. Le riviste fanno da lepri ed i giocatori dietro a differenti velocità. C'è l'utente "da prima fila" che corre come un matto, superando in termini di disponibilità ludica anche le stesse software house. C'è "l'utente truppa" che si muove in gruppo e che segue le mode del momento e infine c'è "l'utente tartaruga" che se ne frega degli altri, che procede pacioso per la sua strada rimanendo indietro anche di anni e che non teme di tornare sui suoi passi anche se questo vuol dire schiacciarsi i piedi da solo. Che tutto ciò sia il risultato di una società malata? Di una violenza ormai dilagante? Eppure il passato non era tutto rose e fiori. Da piccolo io non ho mai mangiato i tulipani! La coscienza popolare è di corto respiro: ci si è dimentica in fretta di tutti quei poveri diavoli che hanno perso un occhio o sono stati lapidati giocando a Morra Cinese. Carta, Forbici, Sasso. Carta, Forbici, Sasso. Forbici, Carta, Sasso e... Track! Il danno è bell'e che fatto. Chi l'ha detto che invertendo gli addendi il risultato non cambia? Se uno non è lesto a schivare qui succede un macello! Forse i mass media hanno ragione, proviamo un po' a giocare coi soldatini e lasciamo da parte Sony, Saturn e Nintendo. Il problema sarà quello di convincere la mamma a farci allestire una cucina da campo in salotto e poi, gente, avete idea quanto mangia una divisione di fanteria? Una cifra! Altro che gioco per tutti... Qui si finisce sul lastrico. Per fortuna che c'è sempre il mio Tamagotchi che quando sono triste fa una bella cacchina ed io sono felice, realizzato, mi sento una persona completa. Certo, non puzza, però per quello basta aprire la finestra...

A cura di Fabio "Shogun" Ravetto

Colpo di lena...

1997: FUGA DA NEW YORK

A cura di Night Tiger

Caro Shogun,
sono un assiduo lettore di Mega & Super dai tempi delle calende greche. La mia lettera elettronica altro non è che un quiz che vorrei esporre a te e a tutti i lettori di Mega (tralasciando i complimenti passiamo al lavoro). Nel lontano '94 Nintendo diceva al popolo videoludico che la sua nuova console avrebbe rivoluzionato il modo di giocare. Questa è una storia che già si conosce, perciò mi vorrei soffermare a capire quanto segue. La Nintendo aveva promesso ai videogiocatori che "tutti" i titoli per la nuova macchina della grande "N" sarebbero stati rivoluzionari e che nel mercato del N64 non potevano vedere la luce i titoli che di rivoluzionario non aveva proprio niente. Per il lancio della sua "rivoluzionaria" console la Nintendo decise di immetterla sul mercato con (solo) Super Mario 64 e Pilotwings 64. Il primo titolo è stato un vero hit, però la rivoluzione grafica che Nintendo aveva promesso non è stata realizzata a 360°, tanto è vero che nel suddetto gioco si possono ammirare "bellissimi" effetti di clipping e bad-clipping, quando la macchina (se sfruttata bene) può evitare questi obbrobri. Il secondo titolo di cui Nintendo va tanto fiera, non ha convinto la popolazione. Non tanto per la sua realizzazione, ma per il tipo di titolo troppo simulativo (e ditelo che Pilotwings 64 è servito per far vedere alcune delle potenzialità del N64). Allora si giustificarono questi "incidenti di percorso" dicendo che i programmatori non potevano sfruttare bene la macchina, essendo nuova. Ok, però che giustificazione mi date ai seguenti titoli: Cruis'n USA, Killer Instinct Gold, Multi Racing Championship, Hexen 64, Dark Rift, Doom 64, Fifa 64 (o 97 che sia). Per tutti coloro che non lo sapessero, durante una conferenza, una rivista del settore fece la seguente domanda alla Nintendo: "Qual è la politica che adotterete per i titoli del N64?". Uno dei dirigenti presenti rispose: "La nostra politica sui titoli? Pochi ma buoni". Ora sul pochi ci siamo, sul buoni è il problema. Titoli come Doom 64 e Hexen 64 che si presentavano come veri giochi rivoluzionari, sono stati dei veri flop, specialmente Hexen 64. Per Cruis'n USA meglio stendere un velo pietoso e gli altri meglio non parlarne perché perdo soldi in luce e telefono. La Nintendo si sta rovinando la reputazione alla grande, e non prendiamo in causa il 64DD che sarà un'ulteriore spesa (obbligatoria) per tutti i possessori di N64 e non si sa se sarà un nuovo Mega CD. Altra casa: la Sega sta sbagliando di brutto a ritenersi sconfitta in questa maniera. Invece di mettere in circolazione killer application sta mettendo in giro killer console, per far durare di meno la sua scatola nera. I titoli di richiamo si sono rivelate delle vere ciofeche primo fra tutti Sky Target (se non mi sbaglio questo titolo doveva essere una nuova killer application). Finendo ciò che ho iniziato vorrei dire a tutti i lettori: in Giappone quando una hardware house o una software house non va, il popolo giap si fa sentire e tutti si rimettono sul giusto cammino, qui in Europa quando qualcosa non va la si brucia. Troppo sbagliato. Case come la Sega, la Panasonic e la Nintendo si stanno rovinando la reputazione. La Panasonic ormai è persa, la Sega sta pagando a proprie spese l'aver creato una console debole nel 3D e valida nel 2D, la Nintendo cammina e fatica per colpa della sua cartuccia (speriamo che il 64DD serva a qualcosa). L'unica che sta lavorando è la Sony che con la sua Play sta dominando questa era. Che sia finita la battaglia? Il vincitore?
Sony (senza sforzi)
Nintendo (senza CD)
Sega (senza soldi)

P.S.
Non mi interessa se la lettera venga pubblicata o meno l'importante e sapere che la verità io (come Voi) l'ho scritta.

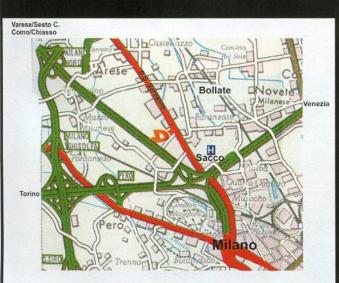
Ogni qual volta una casa si appresta a lanciare una nuova console parallelamente cerca di dar vita a una sorta di fan club di utenti che, spinti in alcuni casi da un vero e proprio fanatismo, vanno crescendo nelle idee e negli intenti con lo sviluppo del progetto. Le hardware house accompagnano quindi lo svezzamento delle loro macchine rilasciando interviste e fornendo info alle riviste al solo scopo di montare un hype che, di fatto, rende i vari lettori sponsor inconsapevoli che, pedissequamente, ripetono quanto vien loro dettato in termini di schede tecniche, future uscite e rivoluzioni ormai imminenti. In prima fila, in questo sporco gioco, ci sono ovviamente i redattori delle riviste che, con i loro articoli, fungono da motore propulsivo per un gioco vecchio come il cuccù che, onestamente, il sottoscritto non si sente minimamente di attaccare. Si può quasi affermare che si tratti di un processo naturale anche se non sono sicuro che il fenomeno si possa paragonare alla storica teoria dei piselli verde Mendel. Nintendo si comporta né più né meno come le altre case che producono hardware: cerca di sfornare una console più potente delle altre con la quale fare tanti soldini. Per far ciò ci sono varie strade ma alla fine sono gli acquirenti che decretano o meno il successo di una strategia. Personalmente ho sempre ritenuto poco plausibili i proclami riguardo presunte rivoluzioni a 360 gradi; si tratta di slogan da prendere con le pinze mentre si fa una pausa dopo essersi massacrati le sopracciglia sfortunatamente non credo sia così per tutti. Le analisi di mercato si conducono sui volumi di vendita, su freddi numeri impermeabili alle rivoluzioni e a dicerie di una presunta superiore originalità. Al momento la vittoria della battaglia dei 32/64 bit va alla console made in Sony. Le cause dei peggiori piazzamenti fatti registrare dai contendenti sono svariate e vanno ricercate principalmente nella carenza di software. Sono i giochi che spingono in alto una console che, presa a se stante, è solo un mero ammasso di freddo silicio e plastica. Giochi quindi come linfa vitale, come elemento catalizzatore di un'esperienza dalla quale non si può prescindere. Una console non può prescindere dai suoi prodotti. Il legame è stretto, strettissimo e mentre è fattibile riuscire a vendere anche macchine non eccezionali o ormai datate se il parco software è ancora valido e giocabile, non è assolutamente possibile ripetere l'operazione inversa. Detto ciò, N64 e Saturn sono fra di loro in una situazione diversa. Nintendo ha dalla sua la console più potente in campo 3D e, considerando la tendenza generale, direi che la situazione si prospetta tutto sommato rosea. Sega invece ha problemi derivanti da una carenza di idee e di una chiara politica di sviluppo e supporto delle sue terze parti. Potenzialmente entrambe le macchine sono ancora vincenti, l'importante è che i due colossi che hanno dominato la scena videoludica negli anni scorsi riescano a produrre ciò per cui sono nati e che ora sembra essere così dannatamente difficile ottenere. Giochi, giochi e ancora giochi.

Essere o non essere...

ROSENCRANZ E GUILDENSTERN SONO MORTI

A cura di MT1

Caro Fabio,
sono MT1, possessore di un Saturn europeo, che mi ha fatto passare tante ore di divertimento con Athlete Kings, Virtua Fighter 2, The Story of Thor ecc. ecc. Leggo fin dai primi numeri la vostra rivista, ammirandone il graduale perfezionamento e la franchezza che sempre vi contraddistingue. Ti propongo la piccola cronaca di un anno, limitata e parziale, incentrata su 3 casi particolari e inquietanti (pure troppo). Incomincio con un'immagine, la copertina del numero 28, Luglio Agosto '96, nella quale si annunciava la guerra tra Mario e Sonic, il che equivale a dire Saturn contro Nintendo 64. Mi spiace dirlo, in quanto possessore di Saturn, ma credo che la Sega abbia perso fin da ora questo scontro (il che però non equivale a dire che tutto sia perduto). In quello stesso numero infatti trovo la recensione di Super Mario 64, primo titolo uscito per il 64 bit Nintendo e che ancora oggi, a quasi un anno di distanza, è uno dei migliori titoli usciti, una vera e propria killer application che si becca un meritato 95%. Insieme trovo anche la preview di Sonic Extreme, che come riportava il buon MBF nel suo articolo aveva il compito importante "di rilanciare il mito di Sonic, portabandiera, simbolo e personaggio immagine dell'azienda." Poi nel numero 30 leggiamo con allegria che la Sega ha deciso di rimandare l'uscita del gioco a data da destinarsi infine nel 33 che il gioco è stato cancellato. Perché? Semplice "non era di livello qualitativo sufficiente..." come dice nello stesso numero il buon Andy Mee. Nel 38, quando ormai avevamo perso molte speranze leggiamo della possibilità di un nuovo titolo su Sonic, ma voi ci rimandate alla cronaca dell'Electronic Ent. Expo di Atlanta per ulteriori informazioni. Arriva la fiera e con esso il numero 39 nonché una serie di indiscrezioni circa "un nuovo titolo di Sonic che sembra accompagnerà il lancio del Black Belt, recentemente ribattezzato Dural". Lasciando da parte Sonic R e Sonic Jam, vi sembra serio tutto questo? No, non mi lamento perché non riesco più a dormire la notte, non sono un fanatico del porcospino blu però... Sonic è o non è (era?) il personaggio simbolo della Sega? Non so voi cosa ne pensiate ma per me il semplice fatto che la mascotte, simbolo di una casa, non riesca ad avere un titolo per lo meno decente fa pensare al peggio. Chi mastica un po' di semiotica capirà bene cosa intendo: insomma, secondo voi nel settore del divertimento elettronico da casa, Sega è davvero alla frutta? Si potrebbe dire: nessun gioco originale per Saturn di Sonic è sino ad ora uscito, ergo non si possono fare paragoni, paralleli, riferimenti con Super Mario 64 ma mi pare una situazione molto poco consolante. Mi duole dirlo, ma proprio il fatto che Sonic non sia ancora uscito mi fa pensare che Sega si trovi davvero in brutte acque. E' davvero possibile che una casa come la grande "S" abbia commesso un errore così grande? Che una casa come lei che vanta alcuni fra i migliori programmatori del mondo non riesca a sfornare un titolo con quel dannata porcospino blu da far cadere le braccia (in senso positivo)? Da allora è passato parecchio tempo e così la Sega decise più o meno un anno fa, visti i problemucci con Sonic, di ricorrere al genio di Naka con Nights, che nella speranza dei dirigenti della Sega avrebbe dovuto fungere da Killer Application per contrastare almeno in parte il successo riscosso dal capolavoro di Miyamoto. Purtroppo Nights, con il quale ho giocato più volte è un titolo troppo deboluccio: non è un flop però mi trovo perfettamente d'accordo con voi quando affermate sul numero 38 che "il titolo di Yuji Naka non ha incontrato il successo che ci si attendeva e Sega non poteva certo permettersi il lusso di adottare un portabandiera fallimentare". La saga viene quindi conclusa con questa fantomatica farsa della cartuccia di espansione capace di dare al Saturn una qualità grafica di poco inferiore a quella dei rispettivi coin op. L'upgrade hardware, come riportava il buon Andy Mee nel numero 34, avrebbe funzionato come una sorta di emulatore grafico così da permettere alla console Sega di riprodurre Virtua Fighter 3 e, probabilmente, anche altri titoli basati sul Model 3 come Super Car e, perché no, anche Scud Race! La favola però era destinata ben presto a svanire ed infatti sul 39 ecco arrivare la doccia fredda: adios upgrade saturniano! La cosa, come dite voi, fa pensare e anche male! Virtua Fighter 3 "viene presentato come una evoluzione del motore grafico del secondo episodio intanto le voci su di una nuova macchina a 64 bit targata Sega si fanno sempre più insistenti. Certo, mai parlare di un gioco prima di averlo ancora visto (mi riferisco a VF3) però, come dici tu stesso, caro Shogun, nell'intro di Mega Mail 37 "... la tanto sventolata possibilità di poter giocare a breve a VF3 sulla macchina di Saturno ha dato una notevole spinta alla console." Invece adesso scopriamo che la Sega ci ha preso tutti per il naso e scusatemi se è poco! Non ci resta altro da fare che sperare in Quake! Salutoni...

Effettivamente Sega sembra aver imboccato un tunnel piuttosto lungo e tenebroso del quale, al momento, non si scorge con chiarezza l'uscita. I titoli dell'ultima generazione infatti, a parte qualche raro caso, si sono rivelati nettamente inferiori alle aspettative privando la macchina di Saturno di quella linfa vitale che contraddistingue le console di successo. PlayStation veleggia alla grande e mentre sulla macchina Sony le uscite si susseguono a ritmo incessante il 32 bit Sega boccheggia regalando al popolo europeo solo qualche pallido raggio di sole. Certo il Saturn è ancora forte, molto forte nel paese del Sol Levante, peccato che qui siamo in Europa e che buona parte dei game disponibili in quella regione siano titoli di nicchia, non adatti per un mercato di massa che, oltre a non capire una fava di giapponese, guarda con sospetto i famigerati simulatori di crescita, gli strategici cartooneschi, gli interactive movie un po' spinti e così via. Sembra quasi che Sega stia dando inconsciamente vita ad una politica simil PC Engine chiudendosi progressivamente all'interno della sua roccaforte ed abbandonando le postazioni nelle quali si sente ormai in minoranza. Saturn è una buona macchina ma l'incapacità della grande "S" di produrre software in grado di catalizzare l'interesse dei videogiocatori sta lentamente riducendo lo spazio di manovra della sua console relegandola nei confini di un paese che, già di per se, non si dimostra molto disponibile a concessioni esterne. Per alcuni la cosa potrà non essere un male ma per la maggior parte dell'utenza made in Sega lo è. La Nec non si è mai preoccupata del mercato "globale", Sega sì. Quello che mi chiedo è perché mai Sega abbia prodotto una console potente nel 2D e quindi non si sia prodigata in questo senso. Perché mai non si è fatta sponsor principale di questo genere che, di fatto, avrebbe potuto decretare il successo della sua console? Abbiamo tutti negli occhi gli hit in ambito 2D fatti registrare dalla console di Saturno ma sembra che i dirigenti della grande "S" non la pensino come noi. Ok, ammetto anche io che l'idea di poter giocare a VF3 sia allettante ma ehi, il Saturn è una console che costa 300 papagne non una scheda da 50/60 milioni ed anche tutti gli upgrade di questa terra non potranno portarlo mai allo stesso livello. Quello che credo manchi alla Sega al momento è una chiara politica di sviluppo ed una conoscenza delle proprie capacità. Invece di dettare legge, di lanciare nuove mode, sembra che Sega si sia adattata a quelle degli altri riducendosi a raschiare il fondo del

barile. Bisogna essere in grado di riconoscere i propri limiti mentre si mostrano i muscoli all'avversario: Sony lo sta facendo, Nintendo meno e Sega per nulla. La battaglia è ancora in atto ma l'epilogo potrebbe essere vicino.

Timbrando il cartellino

CONSOLE IN CARRIERA

A cura di Enrico Tirotta

Saluti Fabio,
tra una partita a ISS64 e una scazzottata a Tekken 2 trovo il tempo di scriverti una mia missiva. Qui nel paese il caldo è soffocante, alle 3 del pomeriggio mi chiedo: "Cosa faccio?" e così, preso da una irrefrenabile smania di protagonismo, inizio a gettare un po' di inchiostro su questo foglio (contento vero?). Premetto innanzitutto che posseggo un Nintendo 64, un Super Nes, un PC, una PlayStation nonché un preistorico ZX Spectrum. Con l'adrenalina alle pall... ehm, alle stelle ascolto una delle migliori musiche introduttive della Namco "The Edge of Soul" mentre con le dita che mi si sciolgono sulla tastiera mi preparo ad affrontare il vero motivo per cui ti ho scritto. Da qualsiasi rivista di carattere videoludico leggo frasi del tipo: "Per la quantità/qualità del software la PlayStation è in netto vantaggio rispetto al Nintendo 64". Tornando un po' indietro tutti noi sappiamo benissimo che PlayStation è stata lanciata sul mercato europeo nel Settembre del 1995 mentre il Nintendo 64 ha avuto i suoi natali solo nel Marzo del 1997. Con questa mia affermazione voglio solo dire che in due anni sono stati prodotti moltissimi titoli per il 32 bit Sony il che mi porta ad eliminare la parola "quantità "ingiustamente sfavorevole al Nintendo 64. Per quel che riguarda la qualità le software house legate alla Sony hanno indubbiamente imparato negli anni a migliorarsi e a sfruttare sempre meglio le potenzialità della suddetta macchina però in verità i giochi da acquistare veramente (unici nel loro genere) non sarebbero più di 10 se consideriamo anche Resident Evil. Per quel che riguarda la qualità dei giochi del Nintendo c'è da dire che i titoli di un certo calibro sono ancora pochi e, a parte l'onnipotente Mario 64 non è che ci sia poi molto. Infine dichiaro di sostenere appieno l'affermazione di Emanuele Bresciani (Super PlayStation Console 39) in cui dice "la pazienza dei 64isti sarà ripagata alla grande" con titoli a mio avviso molto promettenti (Zelda 64?!?!). Concludo questa mia lettera e sapete perché? Naaaaaaah, non ve lo dico... e va bene, mi vado a vedere Sailor Moon in video cassetta. Cosa? Non vedete Sailor Moon? Allora siete sicuramente più sani di me. Salutoni e complimenti per la vostra rivista dimostratasi molto più matura e seria di diverse testate delle concorrenza.

So che la cosa potrà lasciarti interdetto caro il mio Enrico ma, personalmente, non me ne frega niente di sapere quando è uscita una macchina e quando l'altra. Ciò che conta quando si decide di acquistare una console sono i titoli disponibili e non quelli che usciranno fra due, tre, cinque, dieci anni. Non voglio dover aspettare mesi per giocare ad uno spara e fuggi e nemmeno le calende greche per un'avventura. Non sono assolutamente d'accordo con quelli che, pomposamente, affermano che un solo gioco basta a giustificare l'acquisto di una console. Ok, è una frase d'effetto che anche noi utilizziamo per sottolineare l'estrema qualità di un prodotto ma considerando i limiti della natura umana, che ci porta inevitabilmente a stancarci di quanto abbiamo di fronte, anche il miglior titolo sulla faccia di questa terra una volta finito diventa ripetitivo, monotono e prevedibile ed allora cosa si fa? Semplice, se hai a disposizione altri giochi te ne compri un altro e ti metti a giocare di nuovo. Magari non sarà un capolavoro come il primo ma almeno ti diverti. Se invece hai solo un capolavoro ed il resto fuffa che fai? Giochi a Mario e poi cosa ti riduci a prendere? Doraemon?!?! Parliamone... Non mi stancherò mai di ripeterlo: sono i game a decretare il successo di una macchina e non le sue specifiche tecniche o il numero di poligoni che questa muove su schermo. Ci vuole software, vario e divertente e prima si riesce a creare un parco di titoli sufficientemente ampio più garanzie ci sono che la propria macchina riscuota il successo che merita. Non mi sto prodigando in una difesa a spada tratta della Play né, tanto meno, in un atto di accusa alla Nintendo. Mi pare però anche doveroso sottolineare che, al momento, la situazione è in termini di quantità di software mostruosamente a vantaggio del 32 bit Sony. In futuro le cose potrebbero cambiare ma ai giorni nostri... Diverso è invece il discorso che concerne la qualità. Nintendo ha indubbiamente a disposizione alcuni buoni giochi ed un paio di capolavori (diciamo anche 3); detto ciò non mi sembra che la Play sfiguri, anzi, e ritengo che i 10 titoli da te elencati come possibili killer application siano alla prova dei fatti molti di più. Il termine "capolavoro"," must buy" è abbastanza fumoso e a parte pochi titoli di "sicuro" appeal (ovvero in grado di suscitare lo stupore di tutti i videogiocatori) esistono anche una schiera di buoni giochi che, a seconda dei casi divertono, più o meno questo o quell'individuo (un esempio lampante sul Nintendo può essere Blast Dozer). Se le killer application sono i titoli da copertina, i giochi da spot pubblicitario, i prodotti che fanno vendere una console, sono poi gli " altri" giochi, quelli dall'80% in su, che convincono l'utente a non vendersi la macchina consentendogli al contempo di divertirsi e di provare emozioni sempre varie. Più generi ci sono più una console prospera. Meno software c'è, meno possibilità ci sono, non tanto di vedere buoni giochi, ma di scoprirsi divertiti da un prodotto che magari, fino al giorno prima, non ci aveva mai attizzato.

Televendita...

RUBUNI BURMA, SANGUE DI PICCIONE

A cura di Davide Rossi

Caro Shogun,
sono uno studente liceale che si appropinqua a ricominciare l'ennesimo

ONCE UPON A TIME

A cura di Gerardo Di Domenico

Sede Centrale della Sega of America, ore 14:00 - Continua...
Sonic iniziò a parlare: "Quelli della Sega non hanno mai apprezzato il mio talento, hanno tentato addirittura di rimpiazzarmi con quello stupido clown così..." "Così", lo interruppe Lara, "Hai deciso di passare alla concorrenza fungendo da talpa per quelli della PlayStation e..." "e mi sono servito" riprese la parola Sonic "di questa situazione per..." "Per vendicarti del torto subito dal tuo rivale e..." "SI VABBE' MA SE SAI GIA' TUTTO MI SPIEGHI IO CHE CAVOLO CI STO A FARE IN QUESTA STORIA!?!? MI VUOI FAR PARLARE SI O NO?!?!" gridò Sonic esasperato... "Sì, sì, scusa, continua..." rispose Lara.
"Dunque, dov'ero rimasto... Ah sì! Quelli della PlayStation sicuramente mi apprezzeranno di più e chissà, forse metteranno una buona parola per me per un nuovo titolo della Core visto che stanno cercando un protagonista... Oltretutto l'inquadratura prevista prenderebbe pure il mio lato migliore quindi..." detto ciò il malefico porcospino proruppe in un ghigno malefico.
"Ma ora basta, voi dovete morire perché sapete troppe cose!"
"Aspetta un attimo" disse Lara rivolgendosi verso Crash..."Ti rendi conto che se Sonic raggiunge il suo scopo tu sarai presto dimenticato? E dire che giravano già voci sul tuo conto che ti davano come possibile mascotte della PlayStation..." Fu un vero colpo di genio, quella iena di Lara aveva fatto centro ancora una volta! Per un attimo Sonic e Crash si fissarono dopodiché cominciarono a darsele di santa ragione. L'incontro fu molto interessante anche se di breve durata perché 5 secondi dopo l'inizio della zuffa Lara si era già lanciata della mischia usando i due simpatici animaloni a mo' di punching ball. "Finalmente è tutto finito" pensai e tirai un sospiro di sollievo ma le parole non fecero tempo a uscire della mia bocca che qualcuno disse "Non ancora!". Nella stanza entrarono quindi due pezzi grossi della Sega accompagnati da due signorotti che si qualificarono come dirigenti Core...

CONSOLLES department

PUNTO VENDITA BRESCIA
via Mameli 24b - in centro città
Tel. 030/37.76.199

PUNTO VENDITA CINISELLO B. - MI
Viale de Vizzi Ang. De Amicis
NUOVA APERTURA

PUNTO VENDITA CREMONA
corso Pietro Vacchelli 33
Tel.0372/46.34.83

PUNTO VENDITA MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel. 02/42.300.10

PUNTO VENDITA GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel.0331/77.96.20

GIOCHI SATURN:
GRANDE ASSORTIMENTO
SIAMO TRA I PIU' FORNITI

L. 299.000

NINTENDO 64

PREZZI IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE®
DICE NO
ALLA PIRATERIA.
LA PIRATERIA UCCIDE
I VIDEOGAMES

Sei un rivenditore?
- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio **Software Universe®**?
- Vuoi diventare un **Consolles Department® Point**?

telefona 02-42.22.684!

SEGA
L.319.000
SATURN EU + PAD +
WORLD W. SOCCER + DEMO

QUI PUOI USARE
VISA
CartaSì

VENDITA PER CORRISPONDENZA Tel. 02-42 300 10

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori:
via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/ 48.3000.72

CONSOLLES department Point®

BRESCIA (NUOVA APERTURA)
SOFTWARE UNIVERSE
Via Mameli, 24/b

CREMONA (NUOVA APERTURA)
SOFTWARE UNIVERSE
Corso P. Vacchelli, 33

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

IMPERIA Ventimiglia
GIOCHERIA PA.NI.
Via Mazzini, 9/a

MILANO
SOFTWARE UNIVERSE
Via Lorenteggio, 22

MILANO Cinisello B. (NUOVA APERTURA)
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Comm. "La Fontana"
Viale de Vizzi Ang. De Amicis

MILANO Paderno D.
MOUSE
Via Gramsci, 2/b

NOVARA
PIANETA VIDEOGIOCHI
C.so Torino, 14/a

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

REGGIO EM. Castellarano (NUOVA APERTURA)
MAGIC SOFTWARE
Quartiere Don Reverberi, 3/a

SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TREVISO Castelfr. Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Commerciale
"I Giardini del Sole"

UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

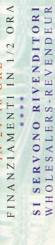
VARESE Gallarate
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Commerciale
"Malpensa Uno" Via Lario, 37

anno scolastico di sofferenze e privazioni. Detto ciò, non è questo il motivo che mi ha spinto a scrivervi, c'è dell'altro (e vorrei ben vedere!) e ti posso assicurare che si tratta di un argomento che io trovo mooolto interessante. Non se ti è mai capitato di fare dello Zapping qua e là tra le varie emittenti televisive ma ultimamente ci sono tre o quattro TV che si sono messe a proporre console sul "piccolo" schermo. Ora, io non discuto assolutamente il fatto che questi signori propongano all'epoca dei 64 bit macchine a 8 o 16-bit (queste ultime nel migliore dei casi) dato che, in fondo, il prezzo è relativamente basso quanto piuttosto sulle cavolate che buona parte di questi baldi giovani sparano per promuovere i loro prodotti. C'è chi dice che la loro macchina ha giochi infiniti perché "ogni titolo si moltiplica con l'altro dando vita a milioni di situazioni di gioco differenti" per non parlare poi di quelli che confondono un titolo con un altro spacciando il caro e buon vecchio Super Mario Bros 3 per l'ultimo capolavoro nintendiano cercando di irretire il pubblico con frasi del tipo "...ed inoltre avrete anche fra i giochi l'ultimo uscito della seria Super Mario... Guardate che grafica, che sonoro...". Inoltre gli stessi genialoidi spacciano anche Mortal Kombat 1 e Street Faier (loro lo pronunciano così) per il terzo episodio di entrambe le serie... Davvero una bella mossa! Poi c'è Roberto, il vero mito... Un grande un uomo cresciuto intorno ai suoi baffi che vende per la sua console il gioco del calcio del Nes (e dico proprio Nes, quello a 8 bit) spacciandolo nientepopodimeno che per... Fifa '98! Non sto scherzando, ecco il verbo che esce dalla sua bocca: "...ed in esclusiva per noi abbiamo anche il gioco del calcio. Infatti incluso tra i giochi troverete anche il favoloso Fifa '98 che potete ammirare sullo schermo..." mentre invece sul monitor continuano a correre le immagini del calcio per Nes. Strano? Assurdo? Nocivo per la salute? Non lo so ma in fondo è naturale visto che la macchina che il buon baffo ci propone non è altro che un Nes ricarrozzato! Ovviamente lo spettacolo non termina qui, potrei andare avanti ancora fogli e fogli a raccontare sugosi aneddoti che, sono sicuro, farebbero sbellicare dalle risa non pochi lettori, purtroppo però mi rendo conto che la mia cronaca non può rendere giustizia alle interpretazioni degli attori originali quindi il mio consiglio è quello di fare un po' di zapping per i canali in modo da trascorrere una buona mezz'oretta di sana allegria (per quel che mi riguarda mi sono già registrato tutte le varie televendite). Ma scusa immaginati, caro Fabio, di guardare la televisione e di vedere un gioco come Popeye per Nes (Braccio di Ferro per i meno esperti) e di sentire uno dietro che, per contratto (o almeno così spero...), ti dice che la grafica è stupenda, e che il sonoro è realistico e che ti invita a chiamare dicendo che nella sua console ci sono ben 5.000 livelli di difficoltà, 1.000.000 di giochi (anche se poi sono 7 taroccati in varie maniere)... Insomma c'è veramente di che divertirsi anche ma siamo veramente sicuri che tutta questa comicità non sia dannosa? Pensiamo ad un genitore che magari ha sentito parlare da suo figlio di Mario 64 o lo ha visto giocare in sala con MK3 e SF3 (questi sono solo degli esempi, i casi potrebbero essere molti di più) oppure che voglia prendere al suo pargolo una bella console, di qualità... Questi poveretti guardando la televisione potrebbero anche "convincersi" di quello che vien loro proposto. Cielo santo, ma ve l'immaginate la faccia dell'infante che si vede planare in caso un 8 bit quando invece il suo sogno era quello di poter mettere la mani su un Nintendo 64 o un Saturn? Sarà ma qui la cosa mi puzza un po' ed è per questo motivo che ho deciso di sentire il tuo parere. Non so se si tratti di un imbroglio, certo è che se la qualità della console è paragonabile a come la tratta il buon Roberto che, per la cronaca, la riempie di sputi per l'intera televendita, tanto da doverla asciugare alla fine con un bello strofinaccio peloso siamo davvero messi bene!

Questa lettera è solo una delle tante che sono giunte in redazione in questi mesi e che trattano del fenomeno delle televendite videoludiche. Come avviene sempre in questi casi l'opinione pubblica si spacca: c'è chi considera questi novelli banditori meri clown e chi invece dei veri e propri farabutti capaci, con le loro favelle, di turlupinare gli ascoltatori meno addentro nel settore. Ovviamente, come accade sempre, c'è anche una fetta di pubblico che non parla, che non esprime la propria opinione, forse perché non ce l'ha, o forse perché non gliene frega niente di far sapere agli altri come la pensa. Personalmente ritengo questi nuovi promoter televisivi una sorta di punizione divina, una vera e propria piaga che, senza fallo e senza inganno, si abbatte con la potenza del fulmine su quella porzione di individui che, fino ai giorni nostri, si sono sempre rifiutati di informarsi, che hanno sempre ritenuto che i videogiochi fossero "roba da pervertiti" e che hanno a più riprese denigrato quello che per molti è ben più di un mero passatempo. In questa rete infatti, abilmente intessuta da diversi individui, chi può cascare? Non certo gli amanti di questo hobby né, tanto meno, coloro che hanno un briciolo di dimestichezza con quanto viene trattato. I videogiocatori non sono fessi e neanche i bambini ma i "grandi"? Chi ha un minimo di esperienza e la mente aperta sa cosa vede e se decide l'acquisto lo fa in coscienza sapendo cosa prende. Sono invece i presunti falsi esperti del settore ai quali si affiancano una folta schiera di "grilli parlanti" a rimanere scottati. Fiutano quello che credono un affare, non si informano e finiscono con il prendere lucciole per lanterne non ricordandosi un vecchio adagio per cui nessuno su questa terra, neanche l'alieno della Telecom che dal negozio Sip ci scrocca una telefonata intergalattica, ci regale niente per niente. Se una console costa 300 mila ed una 99 ci sarà un motivo. Non è che da una parte sono ladri e dall'altra ci regalano la roba. Nessuno ci smena e quando si vende una cosa in TV lo si fa per soldi, gli enti di beneficenza sono altri. Spesso però l'affare appare chiaro di fronte ai nostri occhi anche quando non sappiamo esattamente di cosa si parla ed allora scatta la sola. Una sola relativa intendiamoci perché, in fondo, quello che ci viene rifilato bene o male lo paghiamo il suo prezzo, la fregatura è che noi çi aspettavamo un valore di cento contro uno il che non è plausibile. Sarò cinico, forse un po' stronzo ma sono contento di quanto sta accadendo. Ciò che ci troviamo di fronte è la prova che la nostra vita è guidata da una entità superiore, che ci vede, che ci protegge e che punisce i nostri detrattori. Informatevi o perite. Leggete le riviste di videogiochi oppure passerete la vostra vita a giocare con Wild Guns credendo che si tratta dell'ultima versione di Virtua Cop/Time Crisis. Non fossilizzatevi su stupidi preconcetti ma andate al fondo delle cose, guardando oltre quelle sagome che per molti appaiono ancora come un mero ammasso di pixel.

PRALORMO'S NIGHTS

Lo stereo si abbassa. I vicini smettono di picchiare contro il muro ed anche i gemiti per l'intenso rapporto epistolare appena concluso si vanno pian piano affievolendo. Lentamente tutto torna alla normalità ma la nostra mente ed il nostro corpo non ne vogliono sapere. Siamo ancora in tensione, pronti, scattanti. I succhi gastrici lavoro, l'intestino è in subbuglio... Dobbiamo scaricarci, troppe cozze, ma il bagno è occupato dalla sorellina che troneggia sulla tazza brandendo il dannatissimo cordless. Siamo finiti, non c'è più speranza. Decidiamo quindi di ingannare il tempo producendo qualcosa di un po' meno letale (è giusta la "l"). Prendiamo il portatile, lo accendiamo. Forse ci stiamo preparando a scrivere la storia... All'improvviso la folgorazione. Eureka! E' libero! Ci fiondiamo in bagno, sigilliamo la porta con il silicone, ci adagiamo e... Porc! E' finita la carta igienica. Sconsolati riapriamo lo schermo LCD e fissiamo per qualche istante lo screen saver quindi ci rimettiamo a scrivere: la porta in fondo si riaprirà solo fra vent'anni.

Posta (Stra)Ordinaria	**Mega Mail - Mega Console Via XXV Aprile, 39 20091 Bresso (MI)**
Telefono	**02 - 66526289 martedì dalle 14 alle 16 per info varie giovedì dalle 14 alle 17 per trucchi e soluzioni**
Fax	**02 - 66526222 specificare Mega Mail**
E-Mail	**f.ravetto@agora.stm.it**

MEGA expert

Anche questo mese è giunto il momento di passare alle vostre lettere di quesiti che, insieme alle grandi domande su chi siamo, cosa portiamo, dove andiamo (un fiorino...) danno vita all'angolo di risposta epistolare. Occielo, a dire il vero, vista la nostra/vostra tendenza nell'andare in profondità, nel ravanare, nello scavare, si dovrebbe trattare di una rusposta però non ci pare proprio il caso di aprire una cantiere qui, in mezzo alle pagine del Mega Expert. Già la viabilità è scarsa, se ci mettiamo pure noi ad intasarla potrebbe essere veramente la fine! STOP! Dunque ai Beatles ed ai Rolling Stones e via libera alle vostre lettere-tendenza ovviamente sempre a patto che non sforiate con il disco orario!

A cura di
Fabio"Shogun"Ravetto

Posta (Stra)Ordinaria
Mega Expert - Mega Console
Via XXV Aprile, 39
20091 Bresso (MI)

E-Mail
f.ravetto@agora.stm.it

Caro Fabio, sono un felice possessore di Saturn che, nonostante il brutto momento della sua console, nutre ancora buone speranze per il futuro. Non posso infatti credere che una casa come la Sega cali così miseramente le braghe e per questo motivo vorrei porti alcune domande:
1. Quali sono i titoli attualmente in fase di sviluppo alla Sega per il Saturn?
2. L'intro poligonale di Sonic Jam sarà utilizzata come base per un nuovo gioco di Sonic?
3. E' vero che la Konami of Japan ha deciso di convertire per il 32 bit di Saturno Castlevania X, Vandal Hearts e Suikoden? Quali altri titoli possiamo aspettarci?
4. Che fine hanno fatto i Treasure? Stanno lavorando a qualche game?
5. Ci sono possibilità di vedere in futuro un sequel di Guardian Heroes? Ed uno di Streets of Rage?
6. Ora che il progetto dell'upgrade è definitivamente tramontato come si prospettano le versioni per Saturn di VF3, Sega Touring Car e Virtua Striker? Non è che non li vedremo mai?
Ho concluso, ti ringrazio per il tempo e, spero, lo spazio concessomi e spero di non averti annoiato.
Ci sentiamo presto...

Mirko Mentacci

1. Ti consiglio di dare un'occhiata ai nostri speciali di questo numero: Tokyo e Londra erano due bei posti a settembre per i fanatici di software Sega...
2. Teoricamente si anche se al momento non abbiamo alcuna info riguardo questo fantomatico progetto.
3. E' vero. L'uscita dei suddetti titoli è prevista entro Natale. Al momento i progetti futuri della Konami non sono ancora stati rivelati.
4. Sembra che si siano presi un periodo di riposo. Al momento infatti sono in vacanza.
5. Sì e no.
6. VF3 e Sega Touring Car sono stati annunciati ufficialmente dalla Sega anche ma solo del secondo si è già visto qualcosa. Nonostante l'upgrade sia stata cassato direi che ci sono comunque le premesse per dei buoni titoli anche se bisognerà poi vedere quanto i programmatori dovranno concedere in termini di resa grafica. Su Virtua Striker invece nulla.

Carissimo Shogun, sono un vostro fedele lettore dal numero 27 da quando Mega ha abbracciato la causa del Nintedo. Sono (da due mesi) un felice possessore di N64 americano e ho deciso di scrivervi perché oltre ad essere simpatici siete anche bravissimi. Ora però bando alle ciance direi di iniziare subito con le domande:
1. I giochi previsti per il 64DD usciranno anche in versione cartuccia?
2. Sapete darmi qualche nuova informazione sulle caratteristiche del 64DD.
3. Visto che sono un grande appassionato di giochi di ruolo quali sono i titoli di questo genere in fase di lavorazione per Nintendo?
4. Vedremo mai Final Fantasy 7, Dragon Quest, Secret of Mana, Chrono Trigger, Breath of Fire ecc. ecc. su N64?
5. Quando uscirà Donkey Kong Country?
6. Ci sono possibilità che la Enix e la Square sviluppino titoli per N64?
Vi ringrazio della risposta, continuate così!

Piero di Riace

1. Inizialmente sì (anche se non tutti) poi si vedrà...
2. Per il momento non c'è nulla di nuovo rispetto alle info che vi abbiamo già propinato in passato.
3. Mother 3, Quest 64 e Magic Century Eltale.
4. No, no, no, no e... no.
5. Data di uscita? Al momento non se ne parla, però a novembre esce lo scimmiesco Diddy Kong Racing.
6. Enix forse, Square no.

Cari Shogun & Co, sono di nuovo io Gianluca, che vi scrive la quarta lettera questa volta, ho deciso di tampinare il Mega Expert perché ho alcune domande che mi assillano da quando ho aperto il numero 40 di Mega Console. Se possibile volevo sapere:
1. Avendo letto e messe a confronto le preview di GoldenEye e Mission: Impossible mi sto scervellando su quale dei due titoli sia effettivamente acquistabile. Voi che ne dite, li avete visti? E se sì qual è il vostro giudizio?
2. Vedremo mai una versione di Bio Hazard per Nintendo 64?
3. Quando uscirà Ultra Soccer? Raggiungerà i livelli di International Super Star Soccer 64?
4. E' vero che è in fase di programmazione la versione per N64 di Tomb Raider? Se sì, sarà a livello della versione Play o meglio?
5. Mi dici quale dei 5 sparatutto in prima persona attualmente disponibili per Nintendo merita di essere acquistato?
Ho concluso, grazie di tutto e continuate così.

Gianluca

1. GoldenEye è bello ma tutto sommato ci si aspettava qualcosa di più: ti rimando alla recensione su questo stesso numero. Su Mission: Impossible non posso ancora pronunciarmi...
2. Capcom sta lasciando intravedere qualche spiraglio, ma sono semplici allusioni...
3. L'uscita è prevista per fine anno. Graficamente non sembra male ma da foto e filmati non è possibile farsi un'idea della giocabilità.
4. A noi per il momento non risulta nulla.
5. Turok è, al momento, il migliore shoot 'em up 3D per Nintendo 64. Anche Doom 64 e GoldenEye non sono male mentre gli altri sono un po' fuffosi.

Caro Shogun, seguo la vostra rivista da soli due numeri e nonostante non la conosca ancora molto bene ne sono rimasto già molto soddisfatto. Io posseggo un Saturn e nonostante il suo crollo sul mercato europeo vedo che ve ne occupate ancora e devo dire con grande professionalità. A questo punto vorrei chiedervi alcune informazioni sul nuovo software per Saturn che vedrà la luce questo autunno:
1. Ho letto su qualche rivista (poco credibile) che questo autunno uscirà per Saturn Discworld 2, sarà vero?
2. Sarà possibile vedere la versione europea di Samurai Spirit Rpg? Se sì quando uscirà?
3. La raccolta Capcom intitolata D&D Collection che picchiaduro a scorrimento conterrà?
4. Hai già avuto modo di vedere Sega Touring Car?
5. Ho recentemente acquistato Herc's Adventures della Lucasarts (che a mio modesto parere è un gran gioco), sarà possibile una eventuale versione del nuovo gioco della Disney Hercules per Saturn (oltre che per PSX)?
Spero che troverai un po' di spazio nella posta di Mega per rispondermi. Tanti saluti da un vostro nuovo lettore.

Christian

1. Ehm... non so come dirtelo, ma è recensito su questo stesso numero...
2. Versione americana prevista per Natale. Europea boh!
3. Conterrà Tower of Doom e Shadow over Mystaria.
4. Solo demo con il gioco non ancora completo: non male ma credo sia possibile fare di più.
5. Al momento non si sa ancora nulla al riguardo. L'unica versione annunciata infatti rimane quella Play.

MEGA news

Il Saturn è morto, viva il Saturn! Se l'ultimo ECTS ha confermato il bassissimo interesse che hanno le software house europee nei confronti del 32-bit di Sega, dal Giappone il Tokyo Game Show ha portato alla luce nuove produzioni sia di sviluppatori interni che di terze parti. Il Saturn sempre più macchina giapponese quindi, supportata in occidente solo dalla Sega. Una console di nicchia, destinata ai videogiocatori meno mainstream. Maniaci dei videogames che desiderano perfette conversioni dei loro coin-op bidimensionali preferiti. Patiti dei titoli giapponesi più particolari, realizzati in maggior numero per Saturn che per le altre macchine. Oppure fan sfegatati della Sega che desiderano giocare il prima possibile alle conversioni degli splendidi coin-op della storica casa nipponica. Per loro il Saturn rimarrà sempre la macchina migliore...

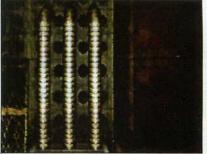
A cura di Diego Cortese

SEGA NEWS

Sega ha recentemente presentato **Scud Race Plus** e **Lost World Super Version** che consistono nelle versioni migliorate delle precedenti edizioni. A questi si aggiunge **Virtua Fighter 3 Team Battle**, una nuova versione di **VF3** che contiene una modalità di gioco alla **King of Fighters**. Per quanto riguarda la produzione per il mercato casalingo segnaliamo l'uscita di **Columns Arcade Collection** entro la fine di ottobre. Questa compilation appartenente alla collana dei **Sega Ages** conterrà **Columns**, **Columns II**, **Stack Columns** ed il nuovo **Columns '97** sviluppato per la piattaforma ST-V. Sempre nello stesso periodo verrà distribuita in Giappone la conversione di **Samurai Spirits IV** che sfrutterà la cartuccia RAM della Sega. La suddetta periferica pare non verrà mai distribuita in Occidente quindi questa sarà sicuramente l'unica versione prodotta del gioco. Sempre SNK ha annunciato un nuovo picchiaduro, al momento solo per Neo Geo, intitolato **Gekka no Kenshin**. Il gioco è ambientato in Giappone nel periodo Tokugawa ed è pensato come alternativa realistica a **Samurai Spirits**. Lo sviluppo del gioco è affidato agli stessi creatori di **Fatal Fury** e **Art of Fighting** quindi non ci si può attendere che un gioco eccezionale. Da Sting, un tempo sviluppatori per la Square, è in arrivo un RPG estremamente promettente chiamato **Baroque**. Il gioco sfrutta un nuovo motore poligonale che consente grandi libertà di movimento in modo da esaltare la struttura priva di linearità del gioco. **Baroque** verrà distribuito in Giappone entro quest'autunno quindi attendetevi maggiori dettagli sui prossimi numeri di Mega Console.

Virtua Fighter 3 TB

Samurai Spirits IV

Gekka no Kenshin

Baroque

SOLO CRISIS

Vi ricordate **Populous**, la simulazione della Bullfrog in cui il giocatore impersonava un dio? Ebbene, il concetto alla base di **Solo Crisis** della Sting è il medesimo. Questa simulazione strategica si controlla un'entità in lotta con un altro essere per la conquista dell'intero piano d'esistenza. Voi vivrete nel mondo superiore mentre i vostri avversari demoniaci governeranno il sottosuolo. Organizzare un esercito adeguato sarà quindi uno dei vostri obbiettivi iniziali che potrete attuare costruendo svariate strutture. Queste ultime potranno poi essere migliorate come avviene in giochi come **Warcraft II** e **Command and Conquer**. Per sconfiggere il nemico però non bisognerà affidarsi unicamente alla forza bruta ma sarà necessario conoscere a fondo l'avversario. Per questo motivo dovrete imparare a fondo il linguaggio dei demoni e le loro usanze in modo da prevedere le loro strategie. Il campo di battaglia è realizzato in grafica poligonale e mentre giocate il fondale varierà simulando svariate condizioni climatiche. I dettagli circa la meccanica di gioco ci sono ancora ignoti e non sappiamo se è organizzato a turni o in tempo reale. L'uscita di **Solo Crisis** dovrebbe avvenire entro l'autunno, attendetevi quindi maggiori informazioni al più presto.

SChouse

SCcastle

SCbadshimode

SCdownside

STREET FIGHTER 3 SECOND IMPACT GIANT ATTACK

Capcom ha annunciato una nuova versione dell'ultimo episodio della sua serie di picchiaduro più rappresentativa intitolato **Street Fighter 3 2nd Impact "Giant Attack"**. Il gioco, oltre a contenere due nuovi personaggi chiamati Hugo the Giant e Yurian, vanterà alcune modifiche alla meccanica di gioco ispirate da **Street Fighter EX**. Le Super Arts infatti saranno divise in quattro livelli, l'ultimo dei quali si chiamerà Super Arts EX. Inoltre, premendo contemporaneamente i tasti del pugno e calcio forte si effettuerà un attacco speciale diverso per ogni personaggio. **Street Fighter 3 2nd Impact "Giant Attack"** è stato presentato al JAMMA Show che ha avuto luogo il 18 settembre in Giappone. Sempre alla stessa fiera Capcom ha mostrato un nuovo picchiaduro poligonale intitolato **Private Justice School** ambientato nelle scuole giapponesi. Al momento non si conoscono i dettagli del gioco ma sembri che tra i personaggi vi sia anche Sakura di **Street Fighter**

Private Justice School

Private Justice School

SF 3 Giant Attack

SF 3 Giant Attack

CHI LA DURAL LA VINCE

Dopo mesi di voci ed indiscrezioni, finalmente una voce autorevole si è pronunciata sulla nuova macchina della Sega conosciuta in occidente come Dural. Ma cosa ancor più importante, queste informazioni provengono dal Giappone, nazione che sembrava ignorare l'esistenza di tale macchina. Il 7 settembre il quotidiano economico Nikkei Shinbun (il Sole 24 Ore giapponese) ha pubblicato un articolo che annunciava l'accordo tra Sega e Microsoft per lo sviluppo di una console di nuova generazione a 128-bit, unione che verrà ufficializzata ad ottobre. La macchina, chiamata Project Dragon in Giappone, utilizzerà il sistema operativo della Microsoft Windows CE che consentirà di sviluppare contemporaneamente titoli per PC e console. Vantaggio che si tradurrà in una riduzione dei costi di produzione. Inoltre questo sistema operativo è estremamente semplice da usare consentendo così di sfruttare da subito l'enorme potenzialità della macchina. Sempre secondo la stessa fonte, il cuore della nuova console sarà un processore a 128-bit dell'Hitachi (sembra l'SH-4), ora in fase di completamente presso la casa produttrice. Questo piccolo gioiello di silicio viaggerà a 200 Mhz e sarà dieci volte più potente di quello attualmente a disposizione del Saturn. Grazie ad altre fonti si sono potuti apprendere dati più precisi sulla console. La macchina avrà otto megabyte di memoria RAM ed altri otto megabyte di memoria video. Il chipset grafico della macchina sarà il potente e versatile Power VR2 della Nec. Questo processore, oltre consentire numerosi effetti speciali hardware, può muovere fino a 1.500.000 poligoni al secondo, raggiungendo quindi le capacità del Model 3! L'audio sarà fornito da un chipset ARM7 della Yamaha in grado di generare sessantaquattro voci contemporaneamente e con caratteristiche superiori a quelle del 68EC000 presente sul Model 3. Il software girerà su CD. Il lettore sarà un Hitachi 12X in grado di leggere sia i normali CD da 660 MB che un particolare formato custom della macchina da 1GB. Infine la console verrà dotata di un modem su scheda, probabilmente PCMCIA, per il gioco in rete. La console dovrebbe venir distribuita verso la seconda metà del prossimo anno anche se secondo molti la data più probabile va collocata nel 1999.

VAMPIRE SAVIOR 2 & VAMPIRE HUNTER 2

Sempre rimanendo in tema di sequel e upgrade, Capcom ha annunciato **Vampire Savior 2**, il sequel del terzo capitolo della saga di Vampire. Il gioco conterrà i personaggi presenti negli altri Vampire e tolti nell'ultima versione. Il numero dei combattenti utilizzabili rimarrà comunque invariato in quanto i nuovi darkstalkers andranno a sostituire Sasquatch, Aulbath e Gallon. Come se non bastasse, sempre per la stessa data Capcom ha annunciato una versione upgradata di **Vampire Hunter** che contiene numerosi elementi presi dal secondo titolo della serie. Il gioco s'intitolerà **Vampire Hunter 2** e possiederà tutti i personaggi del secondo **Vampire** escludendo quelli del terzo capitolo della saga. Confusi? Noi sì...

MEGA news

Il TGS e l'ECTS d'inizio settembre ci hanno consentito di meglio comprendere il modo in cui si sta evolvendo il mondo videoludico giapponese ed occidentale. Mentre per il primo si delinea una situazione di parità tra le varie macchine con un Nintendo 64 in coda ma in lenta evoluzione, il secondo vede l'N64 come unico reale avversario dell'onnipotente PlayStation. Vi è però una nuova minaccia che rischia di coinvolgere l'intero mondo delle console. In entrambi i teatri infatti sta emergendo il personal computer, le cui ultime migliorie (vedi acceleratori 3D) lo hanno tramutato in una costosa macchina dalle incredibili potenzialità videoludiche. Le capacità degli attuali PC hanno portato molte software house a ridurre enormemente il gap temporale tra console e personal computer sviluppando parallelamente molte conversioni oppure anticipando la produzione dei secondi rispetto ai primi. Se l'utenza videoludica rimarrà ammaliata dalle caratteristiche grafiche dei PC nonostante il loro prezzo elevato, si prospetta quindi un futuro in cui le console saranno completamente dipendenti e succubi dei loro fratelli maggiori. Urgh!

A cura di Diego Cortese

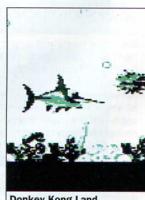
NINTENDO WORLD

Un'ondata di ritardi ha colpito il Nintendo 64, il più clamoroso di tutti è quello di **Zelda 64**. Il primo rpg per N64, annunciato inizialmente per Natale, è stato spostato nei primi mesi del '98. Alcune voci affermano addirittura che uscirà nella metà del prossimo anno. Il gioco verrà contenuto in una cartuccia da ben 256 Mb mentre la versione su disco raggiungerà addirittura i 512. **Zelda 64** includerà sezioni platform e di ricerca. Le animazioni del protagonista saranno particolarmente curate e potrà compiere molte più azioni di Mario in **Mario 64**. La meccanica dei combattimenti sarà particolarmente complessa tanto da avvicinarla a quella di un picchiaduro. Infine tra i nemici presenti vi saranno molte vecchie conoscenze incontrate nelle passate versioni del gioco. In ritardo anche **Banjo-Kazooie** che sembra verrà distribuito non prima di marzo. L'uscita di **Ken Griffey Jr** è stata spostata al 30 marzo del prossimo anno, giorno in cui inizieranno gli allenamenti primaverili delle squadre di baseball americane. La Nintendo ha anche annunciato **Donkey Kong Land 3** per Game Boy che verrà distribuito in una cartuccia da 4Mb in data non ancora stabilita. Midway ha annunciato che la versione N64 di **Mortal Kombat Mythologies** è stata spostata a novembre in modo che avvenga contemporaneamente a quella PlayStation. Sempre la stessa casa ha distribuito quest'estate una versione beta di **Mortal Kombat 4** che dovrebbe anticipare di poco l'uscita del gioco ufficiale completo. La versione casalinga per N64 sembra sia già in fase di studio. Midway comunque non è intenzionata a distribuirla molto presto per evitare di minare la longevità della sua controparte a gettoni. La stessa casa ha annunciato ufficialmente la conversione di **Cruis'n World** che dovrebbe essere completata entro la primavera prossima. Nuovi dettagli riguardanti i progetti di Capcom per N64: il puzzle game che Yoshiki Okamoto ha annunciato all'E3 dovrebbe essere un titolo ispirato a **Tetris** e non a **Puzzle Fighter**, come si era indotti a pensare. Sembra che a questo progetto collaborino gli sviluppatori americani di Blue Sky. Per quanto riguarda gli altri titoli, nulla è stato ancora rivelato di preciso. Il presidente della Capcom Entertainment ha rivelato alla rivista americana On Line che i primi giochi Capcom per N64 saranno contenuti su di una cartuccia standard da 64Mb, quindi è improbabile che nell'immediato futuro venga distribuita una conversione di picchiaduro come **Street Fighter 3** o **Vampire Savior 3**. Il suddetto puzzle game sembra comunque non essere l'unico progetto in atto, come ha rivelato Junnichi Nagai in un'intervista rilasciata alla rivista giapponese Dengeki Nintendo 64. In maggio Okamoto si era detto interessato ad un progetto di un gioco concettualmente simile a **Bio Hazard** ma con protagonista un ninja che dovrebbe essere contenuto in una cartuccia da 128 Mb. Sono inoltre probabili versioni poligonali di **Street Fighter** e **Megaman**. Tutti questi giochi comunque non dovrebbero essere disponibili prima del prossimo anno.

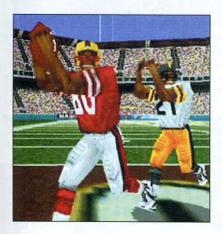
Banjo-Kazooie

Ken Griffey Jr

Mortal Kombat Mythologies

Zelda 64

Donkey Kong Land

MADDEN 64

L'Electronic Arts ha distribuito ulteriori immagini del suo **Madden 64** accompagnandole con nuovi particolari di gioco. Una caratteristica curiosa che sembra possiederà la prima simulazione di football americano per N64 è la mancanza delle uniformi, loghi ed elmetti originali. Questo sebbene la software house possieda la licenza dell'NFLPA per il gioco. Di conseguenza conterrà solo i nomi e i giocatori delle squadre reali ma non i loro colori. Come gran parte dei titoli per N64, **Madden 64** conterrà una modalità multigiocatore che dividerà lo schermo fino in quattro parti. I movimenti dei giocatori dovrebbero risultare particolarmente fluidi e realistici grazie alle più di cento animazioni catturate tramite la tecnica del motion capture. Tra le altre caratteristiche del gioco abbiamo trenta diversi stadi ricreati in dettaglio, diversi tipi di campionati e tre livelli di difficoltà. Nessun dettaglio è stato ancora rivelato per quanto riguarda la meccanica di gioco, che ci auguriamo sia simile ai precedenti gloriosi titoli della serie.

POWER LEAGUE 64

Con l'inasprirsi della concorrenza (**Ken Griffey Jr**, **Famista 64**), la Hudson ha apportato alcuni cambiamenti alla sua simulazione di baseball **Power League 64** che sembra ne ritarderanno leggermente l'uscita. L'elemento aggiunto più evidente è il movimento della testa dei giocatori che ora segue la palla fino a guardare tristemente il guanto del ricevitore quando avviene uno strike. Il gioco include ora numerose nuove azioni per il battitore che non si limitano più quindi alla semplice smorzata. Per facilitare l'individuazione della traiettoria della palla dopo la battuta è stata aggiunta un'icona che indica il punto dove cadrà sul campo, rendendo così il gioco più accessibile anche ai non esperti. **Power League 64** sarà contenuto in una cartuccia da 64 Mb la cui data d'uscita non è stata ancora annunciata.

SUPER ROBOT SPIRITS

A conferma delle voci che giravano alcuni mesi fa in rete, la Bandai ha mostrato le prime immagini del gioco di Gundam per Nintendo 64 atteso per dicembre. Per essere esatti questo titolo non appartiene propriamente alla saga del mobile suit bianco ma più precisamente a quella di **Super Robot Wars**, nato come gioco di strategia e tramutatosi poi in sparatutto e picchiaduro. Ed è proprio a quest'ultimo genere che appartiene il poligonale **Super Robot Spirits**. Le serie a cui s'ispira il gioco al momento annunciate sono G Gundam, Aura Battler Dunbine, Vultus V, Dancougar alle quali si aggiungeranno sicuramente altri anime di successo. I mech contenuti nel gioco saranno una decina e potranno combattere sia in terra che in aria. L'aspetto grafico sembra piuttosto spartano con robot caratterizzati da poche texture ed un ampio uso del gouraud shading, prassi del Nintendo 64. I dettagli sulla meccanica di gioco sono piuttosto oscuri ma essendoci di mezzo la Banpresto difficilmente sarà brillante e giocabile. Ora che il gioco di Gundam è stato finalmente rivelato non ci rimane che attendere l'immancabile tie-in di Sailormoon al quale potrebbe seguire quello di Dragonball.

F-ZERO 64

Prende forma il sequel del gioco di guida futuristico **F-Zero**, uscito per Super Famicom sette anni or sono. Dalle nuove immagini distribuite dalla Nintendo si può notare che la qualità grafica non è ancora ai livelli del Nintendo 64, soprattutto per quanto riguarda i fondali piuttosto scarni. Questa mancanza sembra sia dovuta solo all'attuale stadio di sviluppo del gioco, gli sviluppatori infatti si stanno concentrando maggiormente sulla giocabilità. I veicoli a disposizione saranno più di otto da utilizzare in venti circuiti differenti. Le piste includeranno giri della morte, avvitamenti, gallerie e corridoi d'accelerazione. Le modalità di gioco sino ad ora annunciate includono un time attack mode ed un multiplayer mode fino a quattro giocatori. La data d'uscita non è stata ancora annunciata ma dovrebbe cadere nei primi mesi del prossimo anno.

MEGA speciale Tokyo Game Show '97 Autumn

5 settembre 1997, nel Makuhari Messe di Tokyo prende il via l'edizione autunnale del Tokyo Game Show. In un'area espositiva grande un quarto di quella destinata all'E3 di Atlanta, più di trecentomila occhi, a mandorla e non, si spalancavano di fronte ai 492 titoli presentati. Tra di essi vi erano anche quelli del nostro corrispondente dal Giappone Nicolas Di Costanzo...

Il Tokyo Game Show rimane a tutt'oggi la più grande esposizione di videogiochi del Giappone, ed in quanto tale ha da sempre attratto una folla immane di visitatori. Per tradizione la fiera ha sempre avuto luogo al Tokyo Big Sight ma quest'anno, vista la grande quantità di espositori ed il possibile afflusso di pubblico, si è deciso di trasferirla al Makuhari Messe. Quest'ultimo è uno dei centri congressi più grandi del Giappone (una volta e mezza più grande del Tokyo Big Site) ed è utilizzato normalmente per fiere del calibro del Tokyo Motor Show. Per questo motivo è stata attrezzata con numerosi punti di ristoro e localizzata in un luogo particolarmente fornito di ristoranti e fast-food. L'unico difetto del Makuhari Messe è il viaggio che bisogna intraprendere per raggiungerlo, quasi un'ora e mezza di treno in carrozze gremite da salaryman diretti ai loro posti di lavoro! L'affollamento dei treni era comunque solo un assaggio rispetto a quello che attenderà in fiera gli incauti visitatori... Aperta dal 5 al 7 settembre, questa edizione autunnale del Tokyo Game Show era principalmente destinata alla presentazione dei titoli che verranno distribuiti in Giappone questo Natale. Anche se meno evidente rispetto alle fiere occidentali, il software dedicato a PlayStation era preponderante con più del quaranta per cento dei titoli complessivi. La restante parte dei 492 titoli presenti in fiera erano destinati a Saturn (26,2 %), Nintendo 64 (7,9 %) e Windows 95 (7,9 %).

Durante i tre giorni un totale di 140.630 spettatori hanno visitato lo Show con picchi di 73.431 persone durante il terzo giorno della fiera, caduto di domenica. Un afflusso sicuramente superiore ai meno di 40.000 spettatori dell'ultimo E3 e leggermente più elevato di quello dell'edizione primaverile del TGS (circa 120.000 spettatori). Fortunatamente per gli addetti al settore, il primo giorno era stato riservato ai soli invitati, i quali avevano a disposizione ancora una giornata di calma (l'ingresso al sabato era vietato ai minorenni) prima dell'arrivo delle composte masse dei piccoli videogiocatori nipponici. Tra gli avvenimenti più importanti della fiera vi sono le conferenze stampa degli sviluppatori, l'unico modo per mettersi in contatto con loro allo show visto che di appuntamenti ufficiali agli stand non se ne parlava. Da queste è emerso quello che dovrebbe essere l'elemento chiave del futuro videoludico, la comunicazione. Non tanto inteso come gioco in rete, di difficile diffusione in Giappone a causa dell'elevato costo delle telefonate paragonabile a quello dell'Italia, ma come incontro e scambio di opinioni ed esperienze tra i videogiocatori. In contrasto quindi col luogo comune che accusa i videogiochi di portare all'isolamento chi ne fa uso. Molti dei presenti avrebbero preferito notizie riguardanti le future produzioni piuttosto che sentire le elucubrazioni filosofiche di Kenji Eno, Hideo Kojima e Yuji Naka. Per scoprire qualche novità si era proprio costretti a tuffarsi nella folla e cercare di raggiungere i vari stand...

sega

Lo stand Sega era uno dei pochi a proporre vere sorprese anche se alcune voci ne avevano rivelato la presenza allo Show giorni prima. La più interessante di queste era sicuramente il nuovo gioco del Sonic Team intitolato **Burning Rangers**, presentato al pubblico dallo stesso Yuji Naka. Annunciato per l'inverno '97 questo nuovo gioco d'azione di Sega sembra una versione poligonale di **Firemen** di Human che sostituisce con personaggi futuristici i normali pompieri presenti nel suddetto titolo. Il giocatore può scegliere tra cinque personaggi il cui incarico principale è la lotta contro il fuoco. Durante la missione si dovranno anche preoccupare di salvare civili in pericolo volando tra corridoi in fiamme, saltando su infrastrutture pericolanti e sfondando porte. Tra i vari protagonisti abbiamo un ragazzo in rosso con un grosso braccio chiamato Big, un pompiere futuristico giapponese di nome Shou Amabane, un uomo di ghiaccio chiamato Lead Phoenix ed infine una ragazza bionda ed una rossa rispettivamente chiamate Chris Parton e Tillis. Apparentemente sembra che i protagonisti dovranno collaborare con alcuni personaggi secondari controllati dalla CPU per risolvere alcuni enigmi legati allo svolgimento della missione. Queste ultime sono ambientate in scenari apocalittici come grattaceli in fiamme e città devastate da terremoti, luoghi cari a film come L'Inferno di Cristallo, Twister e il prossimo Vulcano. Per meglio orientarsi in queste ambientazioni catastrofiche, il giocatore è dotato di un accurato sistema di navigazione che gli consente di conoscere la sua posizione nell'area di gioco. Nel caso riesca comunque a perdersi, una voce lo guiderà verso la giusta via da seguire. Chi, dopo giochi come **Tomb Raider**, teme particolarmente i salti tra le varie piattaforme sarà contento di sapere che in **Burning Rangers** esiste un'opzione di salto automatico che consente al giocatore di concentrarsi sulla missione. Come per **Nights**, gli sviluppatori si sono concentrati particolarmente sull'intelligenza artificiale

Azel Panzer Dragoon Saga

Azel Panzer Dragoon Saga

conferendo alla meccanica di gioco un notevole realismo. I civili prigionieri delle fiamme e gli ostacoli vengono generati in maniera casuale e il fuoco si muove in modo particolarmente vicino alla realtà. **Burning Rangers** ha stupito il pubblico presente per via delle sue animazioni particolarmente fluide e dei suo stupendi effetti di luce. La cosmesi grafica però risulta ancora piuttosto rozza e necessita di numerosi miglioramenti prima di poterla definire eccellente e dettagliata. L'azione di gioco inoltre è apparsa a volte un poco confusionaria. Un'altra piacevole sorpresa era costituita dal gioco di ruolo **Shining Force III** per i cui dettagli vi rimando alla preview pubblicata su questo numero. Sempre allo stand Sega si è visto un **Sonic R** (disponibile da novembre) sempre più completo ed affascinante. Discreta la velocità di gioco, affascinanti gli effetti speciali (straordinario quello dell'acqua in movimento!) e promettente la giocabilità.

Sonic R offrirà ben cinque differenti modalità di gioco tra cui una in multigiocatore tramite split-screen. Anche la conversione di **Sega Touring Car** sembrava essere particolarmente promettente. L'unico neo erano i rallentamenti della modalità a due giocatori in split-screen per altro dotata di un dettaglio minore rispetto a quella a schermo pieno. L'atteso **Azel Panzer Dragoon Saga** non ha offerto maggiori sorprese rispetto all'E3 mentre la versione di **Solo Crisis** presentata era troppo incompleta per poter formulare un giudizio a riguardo (per maggiori informazioni vi rimando alle Sega News, ndt).

Sega Touring Car

Burning Rangers

Particolarmente vicina alla sua controparte a gettoni era la conversione dello sparatutto **Cotton 2** basato su hardware ST-V. Infine, l'atteso **Tactics Formula 1** si è rivelato come un misero gioco dell'oca su quattro ruote caratterizzato da una meccanica di gioco veramente frustrante e penosa. Di tutt'altra qualità è **Sakura Taisen 2**, l'atteso sequel della popolarissima avventura/gioco di strategia previsto per il 1998 per il momento solo in Giappone. Grande assente **Virtua Fighter 3** che Sega insiste comunque ad annunciare entro Natale.

Burning Rangers

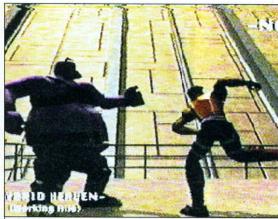
Burning Range rs

Sega Touring Car

konami

La line-up con cui si è presentata Konami allo Show era piuttosto vasta e contava ben 49 titoli tra i quali vi era una notevole mancanza: una versione giocabile di **Dracula 3D**. L'unico "Dracula" presentato era infatti una ennesima versione del gioco per Game Boy... Il titolo più interessante allo stand Konami era **Hyper Olympics in Nagano** che verrà distribuito in Giappone contemporaneamente all'inizio dei Giochi Olimpici Invernali di Nagano nel febbraio '98. Un evento questo molto atteso in Giappone. Per maggiori informazioni al riguardo ci rimandiamo alla preview su questo stesso numero di Mega Console. Tra gli altri titoli sportivi presentati dalla Konami abbiamo **In The Zone 64** presentato con il titolo temporaneo **N64 NBA**. Stranamente questa promettente simulazione cestistica non sembrava attrarre molto i giapponesi sebbene la qualità del gioco sembrasse ottima. Era inoltre presente allo stand **Real World Soccer 3**, previsto per quest'autunno in Giappone, che è apparso pericolosamente simile alla versione occidentale di **Perfect Striker**. La Konami ha inoltre sorpreso il pubblico presente mostrando un nuovo picchiaduro intitolato **Gasp!! Fighters NexTream** per Nintendo 64. Di questo picchiaduro poligonale era solo disponibile una versione allo stadio iniziale di sviluppo che conteneva solo due livelli di gioco e tre personaggi. Sebbene le animazioni necessitino ancora di numerosi miglioramenti la varietà di mosse era piuttosto ampia ed era inoltre possibile effettuare delle combo. Nel maxi-schermo dello stand Konami è stato mostrato un video dimostrativo di **Hybrid Heaven**, un gioco d'azione poligonale in terza persona con alcune sfumature da gioco di ruolo. Le azioni effettuabili dal protagonista sembrano numerose. Nella demo e nelle immagini fornite lo si vede attraversare barriere laser, arrampicarsi su cornicioni e combattere a mani nude contro mostri di ogni tipo. Nessuna data d'uscita ha accompagnato la presentazione del filmato. Una delle poche

Gasp!! Fighters

Hybrid Heaven

Hybrid Heaven

Hybrid Heaven

N64 NBA

N64 NBA

Vandal Hearts

sorprese per Saturn offerte dalla Konami era una versione giocabile di **Genso Suikoden** che uscirà in Giappone contemporaneamente a quella Windows 95. Procede bene anche la conversione di **Vandal Hearts** della quale sono state fornite alcune nuove immagini. A tutt'oggi la Konami of America non sembra ancora decisa ad importare ufficialmente i due giochi in occidente. Gli amanti del retrogaming saranno felici di sapere che la Konami ha intenzione di proporre una compilation delle sue vecchie glorie per MSX.

Maggiori dettagli a riguardo nei prossimi numeri di Mega Console. Concludiamo con la segnalazione della presenza di alcune voci preoccupanti probabilmente dovute alla mancanza di una versione funzionate di **Dracula 3D** allo show. Queste affermano che il progetto sarebbe stato momentaneamente interrotto in quanto la Konami non sarebbe soddisfatta del gioco fino ad ora creato (troppo simile a **Mario 64** ci chiediamo? Ndt). Passare dal 2D al 3D non sembra essere un compito così facile...

Lo stand Konami

capcom

L'imponente stand della casa di Osaka era quasi completamente monopolizzato da due sue serie storiche, **Street Fighter II** e **Rockman**. Di nuovo per Saturn vi erano però solo la già annunciata **Super Street Fighter Collection** e **X-Men vs Street Fighter** (vedi preview su questo numero), quest'ultimo accompagnato dalla nuova espansione da 4MB. Alcune voci affermano che anche la collezione contenente i due picchiaduro Capcom ispirati a Advanced Dungeons & Dragons utilizzeranno la suddetta cartuccia in modo da assicurare un'assoluta fedeltà con la versione a gettoni. Per Nintendo 64 assolutamente nulla...

Lo stand Capcom

hudson

Hudson ha presentato un nuovo **Bomberman** per Saturn oltre che mostrare una versione più aggiornata del gioco per Nintendo 64. Quest'ultimo, distribuito in Occidente per Natale, contiene numerosi nuovi elementi alla classica esplosiva meccanica di gioco di **Bomberman**. Tra questi vi sono numerosi ostacoli sul campo di battaglia, la possibilità di prendere e lanciare i propri avversari e l'inserimento di super bombe dall'effetto almeno due volte superiore a quello normale. Sempre poligonale è il nuovo **Bomberman 2** per Saturn che include molti elementi presenti nella versione per Nintendo 64. La demo presentata consentiva il gioco contemporaneo di quattro persone e appariva particolarmente fluida e veloce. Dopo la sua improvvisa apparizone allo scorso E3, è stato riproposto il gioco d'azione robotico in terza persona "alla **Virtual On**" intitolato **Last Legion**. Tra i nuovi dettagli forniti si è saputo che le caratteristiche dei mezzi varieranno a seconda del peso dei dispositivi con cui vengono equipaggiati. Questi ultimi comprendono sia armi a lungo raggio che da corpo a corpo. Le arene di gioco vantano molti luoghi in cui nascondersi offrendo così la possibilità di attuare un numero maggiore di strategie di combattimento rispetto al suddetto sparatutto Sega. Hudson non è ancora sicura sulla data di uscita del gioco sia in Giappone che in Occidente, quindi non ci rimane che attendere nuove informazioni al riguardo. Allo stand Hudson era inoltre presente una versione giocabile di **Dual Heroes** che però si è rivelata piuttosto deludente. Le animazioni erano piuttosto scattose ed i colpi speciali risultavano di difficile esecuzione. Per consentirvi di meglio comprendere quale sia bassa la qualità della versione finale del gioco basti dire che la Hudson non riesce a trovare un distributore per il gioco, nemmeno la Nintendo sembra essere interessata...

Dual Heroes

Dual Heroes

Last Legion

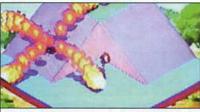
Dual Heroes

Dual Heroes

Last Legion

Bomberman 2

Last Legion

Bomberman 2

Bomberman 2

tgs in breve

Tra i vari altri titoli presentati al Tokyo Game Show per le macchine di Sega e Nintendo abbiamo **Famista 64**, il primo gioco della Namco sviluppato per N64. Riguardo questo bizzarro gioco di baseball c'è poco da dire se non che segue a grandi linee la meccanica di gioco delle passate versioni prodotte per Super Famicom e che verrà distribuito a partire da Novembre. La ENIX, oltre ad avere allestito uno stand al TGS con ballerini che si esibivano tutto il giorno, ha tenuto un party privato nel nuovo Hotel Otani. In quella sede ha presentato alcuni nuovi titoli tra cui due giochi per Saturn. Il primo è l'avventura/gioco di ruolo **The Legend of the 7 Wind**, di cui vi abbiamo esaustivamente parlato nel numero 39 di Mega Console, mentre il secondo è un RPG poligonale con protagonista un buffo personaggio intitolato **Ninpen no Manmaru**. L'Imagineer ha proposto un nuovo picchiaduro per Nintendo 64 intitolato **Fighting Cup** dotato di un interessante sistema di punteggio. Ogni mossa vi consente di guadagnare un certo numero di punti, il primo giocatore che riesce a raggiungere il punteggio prestabilito vince l'incontro. La versione mostrata era lungi dall'essere completa quindi il lato cosmetico lasciava molto a desiderare, in compenso la particolare meccanica di gioco sembrava molto promettente. Lo sviluppo del gioco è curato dalla Genki, lo stesso team che si è occupato del tutt'altro che esaltante **Multi Racing Championship**. Come **Fighting Cup**, anche il nuovo gioco di ruolo d'azione per N64 dell'Imagineer era giocabile. **Eltale** (vedi preview su questo numero) era pronto al sessanta per cento e sembrava particolarmente basato sul combattimento. L'uscita di questo rivale di **Zelda** dovrebbe avvenire entro l'inverno. Lo stand Bandai era, come prevedibile, all'insegna del famigerato Tamagotchi. Due nuove versioni del pulcino virtuale sono state presentate per Game Boy e Nintendo 64. **Tamagotchi 2** è il sequel del classico growing game già apparso sul portatile mentre **Minnade Tamagotchi World** (dicembre 97) è un board game che consente il gioco contemporaneo di quattro persone. Non potevano mancare in uno stand Bandai i giochi dedicati al mobile suit bianco. Per Saturn è stato proposto un interessante war game intitolato **Kidoo Senshi Gundam: Gillen no Yaboo**. Il gioco descrive la Guerra

Art of Fighting twin

Dead or Alive

Dead or Alive

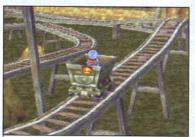
Famista 64

Famista 64

Fighting Cup

Fighting Cup

Grandia

Grandia

di Un Anno vista dal punto di vista degli Zion e vanta più di venti minuti di animazione. Lo stand della GD Net, presso la quale lavorano alcuni tra i migliori sviluppatori per Saturn, era ricolmo di Saturn sfoggianti numerose novità. La più attesa di tutte è sicuramente il gioco di ruolo **Grandia**, previsto entro la fine del mese di ottobre. Una lunga fila di visitatori rendeva difficile la visione anche del sequel di **Gun Griffon**, al quale erano state assegnate solo due macchine. Allo stand vi era inoltre la demo di un nuovo episodio di **Lunar**, del nuovo rpg **Chaos Seed** e del platform **Silhouette Mirage** (per i dettagli, vi rimandiamo alla preview di questo numero). Allo stand di Culture Brain era mostrata una versione praticamente completa del brillante **Virtual Hiryu no Ken** (**Art of Fighting Twin** in Occidente) per N64. Questo picchiaduro poligonale consiste in pratica in due giochi in uno. La versione normale vi consente di utilizzare sia il pad analogico che quello digitale e non si discosta molto dalla versione PlayStation per quanto riguarda la meccanica di gioco. La versione Super Deformed invece vanta più di duecento item da utilizzare nel gioco ed è inoltre compatibile con il rumble pack. Allo stand Kemco era possibile visionare un **Top Gear Rally** praticamente ultimato mentre alla ASCII si poteva provare con mano il promettente **Aero Gauge** per Nintendo 64. La particolarità di questa simulazione di guida futuristica è il modo in cui il vostro veicolo risponde ai comandi a seconda dell'altezza in cui vi trovate. Volando a bassa quota avrete maggiore stabilità mentre ad altezze più elevate il vostro mezzo guadagnerà velocità divenendo più instabile. Sebbene il numero di veicoli disponibili si limiti a cinque la particolare meccanica di gioco lo rende un titolo da tenere in particolare considerazione quando uscirà il mese prossimo. A rappresentare la produzione Taito per Saturn era il solo **Psychic Force** che non sembrava aver guadagnato molto dal passaggio dalla PlayStation al 32-bit della Sega. Allo stand della Shouei si poteva provare un nuovo gioco di ruolo che sfrutta il modem per Saturn. **Warrz** vi consente di interagire con altre persone attraverso il Netlink nello stesso mondo in cui giocate. Per dimostrare le sue potenzialità, altri due stand erano stati allestiti all'interno della fiera e collegati tra di loro. Uno era situato presso la Sega mentre l'altro all'interno della Sieg. Attorniato da un pubblico a dire il vero non molto vasto (per altro prevalentemente femminile) vi era la nuova simulazione di snowboard per Nintendo 64 della Atlus intitolata **Snobokids**. Il gioco consente, sacrificando il dettaglio grafico, la partecipazione di quattro giocatori contemporaneamente e sfrutta il Rumble Pack. La meccanica di gioco sembrava piuttosto flessibile e complessa ed il protagonista poteva performare un discreto numero di acrobazie. La Seta presentava due titoli per N64. Il primo è il lungamente ritardato sparatutto poligonale **Wild Choppers** (dicembre in Giappone ed USA) che al TGS appariva più fluido e dettagliato rispetto alle precedenti versioni mostrate. Particolarmente migliorato era anche **Rev Limit**, che appare come un **Ridge Racer** con più texture e brillanti effetti di light sourcing. La versione definitiva del gioco dovrebbe raggiungere in negozi entro Natale. Compile presentava la versione N64 di **Puyo Puyo Sun** (vedi preview nelle prossime pagine) ed un rpg per Saturn con protagonista un personaggio del suddetto puzzle game intitolato **Madou Monogatari**. Koei proponeva le sue classiche simulazioni storiche nipponiche per Saturn tra le quali abbiamo **Mori Motonari: Pledge of the Three Arrows** (previsto per ottobre), **Nobunaga Ambition: General's Record** (disponibile da novembre) e **Romance of the Three Kingdoms**. Takara mostrava **Arkana Strikes** sviluppato dalla Red Company per Saturn, un remake di un gioco di strategia uscito nell'era del

Legend of 7 wind

Legend of 7 wind

Snobokids

Tamagotchi World

16-bit. La meccanica di gioco si basa su delle carte (più di trecento!) che vi consentono di lanciare incantesimi ed evocare mostri. L'uscita del gioco è prevista per dicembre. Lo stand Tecmo sfoggiava la splendida conversione di **Dead or Alive** per Saturn prevista per Natale. La qualità delle animazioni è piuttosto elevata sebbene la grafica sia dettagliata ed in alta risoluzione. I fondali sono principalmente in due dimensioni anche se sono presenti alcuni elementi poligonali. Tutti gli elementi del gioco originale sono stati conservati, compresa l'animazione del petto delle protagoniste femminili. Durante la fiera è stata infine annunciata la conversione di **D2** per Saturn dal progetto originale per il prematuramente defunto M2. Dettagli e tempi di sviluppo del gioco sono però ancora oscuri. Per concludere, direi che il Tokyo Game Show si è dimostrato nuovamente un fiera destinata principalmente a consentire al pubblico di conoscere le novità del settore, a differenza delle sue controparti occidentali. Ed esso ha sicuramente risposto in massa visto che durante il terzo giorno della fiera la fila per entrare raggiungeva quasi il chilometro! I titoli più promettenti per quanto riguarda i prodotti per le macchine Sega e Nintendo sono stati sicuramente **Burning Rangers** e **Dead or Alive** per Saturn e **Rev Limit**, **Fighting Cup** e **Hybrid Heaven** per Nintendo 64. Si sentiva la mancanza della Nintendo, ma è ormai noto a tutti che la grande N preferisce conservare le sue novita per lo Shoshinkai...

Tamagotchi World

Top Gear Rally

MEGA speciale ECTS 97

La Sega è sola. E' rimasta l'unica ("E ci mancherebbe..." dirà qualcuno) in Europa a sostentare il parallelepipedo a 32-bit con gli anelli intorno. I giochi sono notevoli, ma la verità è solo una: il Saturn, un pianeta, viene escluso da Maastricht, perché non rispetta i parametri: non ha garantito un numero di console vendute sufficiente da invogliare le terze parti a produrre dischetti d'argento con tanto di produzioni videoludiche incise, insomma di videogiochi. Fighting Force? Cancellato. Gli Actua Sports della Gremlin? In qualche obitorio informatico. Lo scenario per la macchina Sega si profila sempre più nipponico e sempre meno europeo: un bene? Conosco un bel po' di persone che risponderebbero "sì", ma mi viene solo da dire che il Saturn è atteso da un mercato di nicchia, proprio come è stato in passato per gloriose macchine nipponiche come il Neo Geo e il PC Engine. Il Nintendo 64, fresco, giovane e baldanzoso, viene seguito con interesse: per adesso non deborda, ma il suo potenziale non lo mette in discussione nessuno...

Paolo Cardillo

Vista la bassa considerazione che sembrano avere gli occidentali nei confronti del Saturn, Sega ha deciso di presentare i propri prodotti in modo piuttosto eccentrico. La presentazione delle novità Sega e Segasoft ha infatti avuto luogo nel nuovo stadio del Chelsea (la squadra di Vialli, Zola e Di Matteo) dove, supportati da graziose cheerleaders, i vari prodotti sono stati mostrati attraverso un video trasmesso sui maxischermi dello stadio. Tra di essi la presenza che ha più colpito è quella del promettente **Burning Rangers**, anteprimizzato quasi in contemporanea con il Giappone. Lo spezzone dedicato al gioco era piuttosto breve ma dimostrava tutte le sue potenzialità grafiche. Una seconda presenza inattesa era quella di **Grandia**, l'anti-**Final Fantasy** di Sega. Immagini troppo brevi per poter essere giudicate ma abbastanza lunghe da mettere in ansia gli appassionati di giochi di ruolo presenti. Il video ha inoltre confermato la conversione per Saturn dello sparatutto con light gun **House of the Dead**, rappresentato però da un breve clip preso dalla versione a gettoni. Agli amanti delle avventure grafiche riferiamo la presenza di **Atlantis**, un gioco sviluppato dalla francese Cryo che utilizza un nuovo sistema grafico chiamato Omni 3D. Quest'ultimo permette una panoramica a 360° delle varie locazioni consentendo al giocatore d'immergersi maggiormente nel gioco. Per il resto si tratta della solita avventura grafica punta e clicca ricolma di enigmi e con molti dialoghi parlati. Tra le altre avventure grafiche segnaliamo la presenza di **Riven** (**Myst 2**), **Azel Panzer Dragoon Saga** e della versione europea di **Enemy Zero**. I giochi di guida erano rappresentati da **Formula Karts**, una racing game che offre otto tracciati sparsi intorno al mondo e la possibilità di scegliere se giocare con controlli realistici oppure con quelli più semplici ed immediati stile arcade. Il gioco include inoltre una modalità multigiocatore tramite split screen. Breve apparizione anche per **Sonic R**, che ci ha consentito di ammirare i suoi splendidi effetti grafici ma non di comprendere il suo reale potenziale di giocabilità. Presente anche **Sega Touring Car**, veloce e ricco di dettagli nella modalità ad un giocatore, un po' meno in quella in split-screen. La giocabilità rimane comunque ancora un mistero, speriamo che le macchine non siano incontrollabili come nel coin-op. Per quanto riguarda i titoli sportivi, sono stati presentati l'edizione 1998 di **NHL**, un gioco di olimpiadi invernali intitolato **Winter Heat** e una simulazione di snowboard chiamata **Steep Slope Riders**. Molto belle le immagini di **Quake** e **Duke Nukem 3D**, i cui effetti grafici inediti nella versione PC ci lasciano ben sperare circa la versione finale del gioco. Da notare che il video si è soffermato sulla presenza nella conversione dello sparatutto della 3D Realms delle famigerate spogliarelliste. Meno

UEFA Football

Earthworm Jim

Duke Nukem 64

Mace

Atlantis

Formula Karts

Extreme G

Mission: Impossible

Quake (N64)

Quake (Saturn)

NHL 98

San Francisco Rush

spettacolari ma non certo meno interessanti erano le presentazioni dei titoli prodotti dalle altre case. La Midway proponeva una line-up di titoli interamente dedicata al Nintendo 64. Uno dei più attesi era sicuramente **Mace: The Dark Age**, una conversione difficile vista l'elevata qualità grafica del coin-op Atari. La cosmesi della versione N64 non ci è apparsa cosi definita come la sua controparte a gettoni ma risulta comunque gratificante. **San Francisco Rush** ha finalmente rivelato la sua modalità in split-screen multigiocatore limitata però a sole due persone contemporaneamente. Si sono inoltre viste nuove macchine tra cui una psichedelica Volkswagen ed un ingombrante scuola bus. Per quanto riguarda la conversione di **Quake**, abbiamo avuto la conferma riguardo le aggiunte grafiche superiori, sembra, a quelle inserite nella versione 3D accelerata per PC. Ulteriori elementi che lo differenzieranno dalle altre versioni sono un'opzione multigiocatore fino a quattro persone, la compatibilità con il rumble pack e l'utilizzo del 3D stick per un controllo preciso ed efficace delle armi. Numerose novità anche per **Duke Nukem 64**, che vanta addirittura livelli di gioco appositamente pensati per il Deathmatch. Il classico di 3D Realms vanterà inoltre un completo restyling grafico, nuove armi, la compatibilità con il rumble pack e una modalità multigiocatore fino a quattro persone. Targata principalmente Nintendo 64 era anche la produzione per console di Ubisoft che proponeva lo splendido **Tonic Trouble featuring ED** e la conversione di **Human Gran Prix** intitolata **F1 Pole Position 64**. Il primo si sta rivelando come un vero capolavoro offrendo un complesso mondo poligonale ricco di locazioni da esplorare, più di settanta personaggi con cui interagire ed una grafica altamente dettagliata. L'uscita del gioco è prevista nel marzo del prossimo anno, dopo la versione PC. Decisamente più imminente è **F1PP64**, che dovrebbe venir distribuita nei negozi a partire dal mese in corso. Sempre Nintendo 64 per Konami, che sembra ignorare completamente le conversioni da PlayStation per Saturn effettuate dalla sua controparte giapponese. All'ECTS Konami ha mostrato **Hyper Olympics in Nagano** che vi descriviamo abbondantemente in una preview su questo numero di Mega Console. Oltre alla suddetta simulazione sportiva è stata presentata la versione occidentale di **Ganbare! Goemon 64** intitolata semplicemente **Goemon** (e non **Legend of Mystical Ninja** come le precedenti versioni). Ocean mostrava l'eccezionale **Space Circus**, un gioco d'azione pieno di humour di gran lunga superiore a molte produzioni nipponiche per N64. Le nuove immagini del gioco non sono state accompagnate da ulteriori informazioni a riguardo. Ocean presentava anche il puzzle game poligonale **Wetrix** sviluppato dagli inglesi Zed Two. In questo bizzarro gioco dove dovete costruire delle strutture utilizzando dei pezzi che cadono dal celo per raccogliere acqua da utilizzare contro una pioggia di fuoco. Tra gli altri prodotti mostrati dalla suddetta software house vi era un gioco di calcio poligonale intitolato **UEFA Football**, che non sembrava contenere caratteristiche particolarmente differenti rispetto alle altre simulazioni calcistiche per N64, e le conversioni europee di **Mission: Impossible** e **Multi Racing Championship**. Nello stand dell'Interplay era possibile visionare una versione non molto convincente di **Earthworm Jim 3D** e del picchiaduro bidimensionale **ClayFighter 63 1/3**. Acclaim presentava una versione praticamente completa della simulazione di guida futuristica **Extreme G** oltre che due giochi in fase di sviluppo non ancora dotati di un titolo definitivo. Il primo è un gioco di calcio ed il secondo è un puzzle game previsto per questa primavera con protagonista una palla che rimbalza. Per Saturn era presente solo l'imminente conversione per il mercato europeo di **Puzzle Bobble 3** reintitolata **Bust-a-Move 3**. Concludiamo con una voce che circolava in fiera secondo cui la Psygnosis ha in cantiere un gioco per Nintendo 64. Nessuna conferma ufficiale è stata data dalla casa inglese che sembra ancora dubbiosa sulla versatilità del supporto siliceo dell'N64.

Space Circus

Wetrix

Sonic R

Reduci dall'E3 che ha sommerso il mercato con le anticipazioni per la prossima stagione, non possiamo che trarre un paio di conclusioni per quanto riguarda il mercato del Saturn. La prima, non certo positiva, è che i titoli annunciati per il 32-bit della Sega non sono certo tantissimi. La seconda, ben più rassicurante, è che mai come in questo periodo le uscite annunciate sono di un livello qualitativo altissimo. **Quake** ha stupito tutti per la sua realizzazione di altissimo livello, ma è comunque un altro il gioco che ha catalizzato maggiormente l'attenzione dei più. Si tratta infatti del tanto atteso debutto sul Saturn della fase due del progetto Sonic. **Sonic R** non ha però stupito per essere il primo titolo della serie specificatamente studiato per il Saturn e neppure perché non si tratta di un platform ma, tenetevi forte, di un gioco di guida. La vera ragione di tanto interesse è che se anche lo sviluppo è ancora in fase embrionale, possiamo già dire che si stanno gettando le basi (e anche qualcosa di più) per avere a breve termine un vero capolavoro per Saturn.

C'ERA UNA VOLTA SONIC

Abbiamo aspettato una vita che il Sonic Team producesse un titolo specificatamente studiato per Saturn e quindi potete immaginare bene il nostro sgomento apprendendo che questo misterioso inizio della fase due del progetto era stata affidata addirittura a dei programmatori esterni. Fortunatamente la fiducia dei capoccia della Sega è stata riposta nelle abili mani dei Travellers Tales che, anche se sconosciuti ai più, hanno già una discreta dose di successi al loro attivo, prodotti tutti per le console della grande Esse. Fra le loro produzioni più fortunate troviamo infatti l'incredibile versione Megadrive di **Toy Story** e le conversioni sia a 16 che 32 bit di **Sonic 3D**. Pare quindi che questi lavori abbiamo fatto una grande impressione a quelli della Sega giapponese che quindi hanno deciso di affidare la programmazione di **Sonic R** al gruppo britannico. Scelta favorita anche dalla considerazione che il Sonic Team non poteva fisicamente occuparsi di questo lavoro visto che stava lavorando alla compilation sul porcospino uscita per Saturn prima delle vacanze e visto anche che stava lavorando febbrilmente su altri progetti al momento riservati. In ogni modo, non sono totalmente estranei a questo lavoro e, supervisionando comunque l'intera fase di sviluppo, tre dei suoi membri si sono trasferiti a Londra per seguire da vicino tutta la programmazione.

L' OMBRA LUNGA DI SONIC DRIFT

Quando iniziarono a girare le prime voci su di un possibile titolo di guida ispirato alla saga di **Sonic**, qui in redazione c'era un po' di scetticismo. Un po' perché avevamo ancora in mente quella mezza schifezza di **Sonic Drift** uscito qualche anno fa per Game Gear e un po' perché alla Sega andavano fin troppo apertamente a cercare il paragone con **Super Mario Kart 64**, uno dei pochi grandi titoli usciti finora per la console Nintendo. Dopo aver visto in estate **Sonic Jam** e la sua fase tridimensionale, le aspettative sono cominciate ad essere più positive ma è solo con la demo che abbiamo visionato all'E3 che la maggior parte dei dubbi sono stati fugati. A parte l'ottima realizzazione tecnica, il titolo fa fede alla fama del porcospino che lo vuole sempre protagonista di titoli dall'alto contenuto innovativo. In **Sonic R** infatti avrete molto più da fare che correre semplicemente il più veloce possibile per raggiungere il traguardo prima dei vostri avversari. Durante la gara avrete infatti la possibilità di deviare dal tracciato principale e di mettervi a scorrazzare per l'ambiente circostante, un po' come accadeva in **Nights** ma con una velocità maggiore. Nella vostra esplorazione non dovrete però vagare a zonzo ma cercare di recuperare gli smeraldi posizionati in diverse locazioni segrete del tracciato. Una volta fatto questo, potrete buttarvi a rotta di collo verso la linea di fine. Oltre a questo ci sono i soliti anelli da recuperare e se ne accumulerete un numero minimo avrete la possibilità di accedere a tutta una serie di sorprese che vanno dai power up alle scorciatoie segrete.

Sonic R propone cinque ben noti personaggi personaggi da controllare...

Una scorciatoia attraverso un villaggio nel primo percorso di Sonic R

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	CORSA
USCITA	NOVEMBRE

Un power up magnetico vi consente di attrarre a voi gli anelli, proprio come in Sonic 3 sul Megadrive

Notate gli effetti di luce su Robotnik, Sonic e gli altri concorrenti in lontananza. Wow!

Furbetta la tipa di Sonic: Amy è motorizzata!

Un Sonic con barriera si dirige minaccioso verso l'ignaro Dr. Robotnik

NON FATEVI LE PISTE!

Sono previsti in totale cinque tracciati che verranno presumibilmente ambientati in un misterioso castello, su un'isola tropicale, in una base segreta e su una highway senza limiti di velocità. Come avrete notato, ne ho menzionati solo quattro e questo non è un caso perché sull'ultimo percorso, che sarà un livello nascosto non accessibile inizialmente, vige ancora il massimo segreto. Ognuna delle cinque sezioni non presenta comunque un tracciato lineare ed avrete sempre la possibilità di scegliere fra diverse strade che potranno condurvi verso vie più brevi ma maggiormente tortuose e più lunghe ma scorrevoli. Durante la gara troverete sul tracciato diversi oggettini utili a darvi una mano a vincere. Questi potranno darvi capacità eccezionali come aumentare la vostra velocità di punto o rendervi invisibili. Attualmente non ce ne sono molti disponibili ma c'è da scommetterci che prima del lancio i Travellers Tales ne penseranno di più fantasiosi e stupefacenti. Oltre a poter impersonare Sonic stesso, potrete scegliere il vostro personaggio fra gli altri disponibili e che comprendono tutti quelli più famosi di questa saga: Knuckles, Miles, il Dr Robotnik ed Ami rispondono tutti all'appello e sono pronti a prendere il volante e darsi battaglia ognuno con il suo peculiare stile di guida. Il sistema di controllo dovrebbe essere totalmente

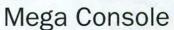
compatibile con i controller analogici e dovrebbe quindi consentire una guida molto pulita e di precisione, consentendovi di tenere traiettorie fluide anche nei punti più intricati del tracciato. Fin qui si è parlato di guida perché, evidenze grafiche a parte, è questo il tipo di gioco che i Travellers Tales stanno sviluppando ma la grafica a volte non presenta nessun mezzo di trasporto, come mai? Semplice, Sonic, Knuckles e Tails, rispettosi della propria tradizione di velocità, hanno pensato bene di correre a piedi mentre il Dr Robotnik pilota la sua astronave al di fuori del tracciato. Tutte cose belle, che però non cambiano la sostanza. Per aumentare ancora l'originalità e la varietà di questo titolo, sono allo studio diversi modi di gioco che vanno dai classici (gara singola, campionato, time attack) ad altri che promettono di rendere veramente pepate le vostre partite. Lo sviluppo è ancora lungo e ci sarà tempo per parlarne, almeno quando anche i programmatori ci proporranno qualcosa di tangibile da valutare.

MAI AVUTO FLIPPING IN VITA MIA

La cosa che più ha stupito gli addetti ai lavori di **Sonic R** è l'incredibile motore 3D di cui questo titolo è dotato. Non si tratta infatti delle routine usate dal Sonic Team per lo schema tridimensionale di **Sonic Jam** ma di qualcosa di nuovo in grado di offrire delle prestazioni che promettono di poter tener testa a un gioco sulla carta più potente come **Super Mario Kart 64**. Il lavoro fatto dai Travellers Tales appare infatti di ottimo livello e nulla ha da invidiare, da quello che possiamo vedere a questo punto, al rivale Nintendo. Anche se siamo ancora in una fase molto arretrata di sviluppo, lo spettacolo offerto da **Sonic R** ha impressionato tutti, sia per le molte visuali disponibili che per la facilità con cui il gioco supportava i 30 frames al secondo, in precedenza raggiunti su questa macchina solo dai capolavori **Sega Rally** e **Manx TT**. Il punto in più di questo gioco rispetto agli illustri precedenti sta però nel fatto che dovrebbe offrire un livello di dettaglio molto maggiore con lo stesso livello di fluidità e maggiori effetti di luce e trasparenze. Non male. La caratteristica tecnica più innovativa del gioco sta però nel sistema di costruzione dei paesaggi che promette di eliminare quasi totalmente il tanto odiato flipping. Infatti in questo caso gli elementi più lontani saranno presentati in modo più scarno per aumentare poi il livello di dettaglio solo quando questi si avvicinano. Cosa ve ne fate infatti di una montagna carica di texture quando questa è una distanza tale da non poterne apprezzare la fattura? Altri particolari degni di nota sono legati agli effetti di luce e trasparenze che i Travellers Tales hanno allo studio. Nella demo che abbiamo visionato c'erano delle ombre veramente spettacolari legate a una fase in cui si correva al tramonto. Cose di questo livello le avevamo viste finora solo nel livello di Old Armstone Towne di **Fighters MegaMix**! Anche quando l'acqua entra in gioco lo spettacolo è assicurato. Abbiamo visionato una fase in cui i personaggi finiscono completamente immersi e bisogna dire che il risultato che i programmatori sono riusciti ad ottenere è davvero strepitoso. Questo è solo l'inizio, perché i Travellers Tales hanno promesso di rendere **Sonic R** ancora più raffinato quando lo lanceranno sul mercato. Speriamo mantengano la parola, nel qual caso avremo fra le mani un vero capolavoro.

QUANDO???

Non c'è che dire, il tutto si presenta come una delle uscite più calde della prossima stagione ma la domanda che, come sempre, sorge spontanea è: quando lo troveremo nei negozi?
Al momento lo sviluppo è in fase piuttosto arretrata e se dobbiamo fare delle percentuali diciamo che siamo al 40%.

Il passaggio davanti alla cascata è gratificante ma il maledetto Knuckles è troppo lontano...

Uno solo dei cinque tracciati previsti è stato ultimato e anche in questo mancano ancora numerosi dettagli. Passando poi al lato personaggi la situazione non è migliore, con il solo Sonic presente, anche lui in fase non definitiva, nella demo che abbiamo potuto visionare.
Se a questo aggiungiamo tutti i power up, i segreti e gli schemi bonus, ci rendiamo facilmente conto che il lavoro dei programmatori è ancora lontano dall'essere ultimato. Alla Travellers Tales stanno comunque lavorando a ritmi serrati e contano di lanciare **Sonic R** per novembre e quindi prima di Natale: anche la versione Pal dovrebbe essere disponibile in tutti i negozi. L'attesa quindi non è poi così lunga come potrebbe sembrare e noi non mancheremo di mettervi periodicamente e puntualmente al corrente di quanto di nuovo trapela su questo interessante progetto.

A PROPOSITO DI SONIC

Siamo sicuri che tutti i possessori di Saturn stanno già sbavando al pensiero delle indubbie potenzialità di questo titolo, frutto del lavoro dei Travellers Tales. Non soddisfatti però delle succose anticipazioni che siamo riusciti ad offrirvi, ecco che abbiamo per voi un succulento "dietro le quinte": un'intervista esclusiva a Kats Sato, l'uomo che dirige il progetto Sonic R.

MEGA CONSOLE: Prima di tutto, qual è la sua posizione all'interno della Sega e che rapporto ha con Sonic R?
KATS SATO: Mi chiamo Kats Sato e sono il produttore capo del progetto.

MC: A quali titoli ha collaborato in passato?
KS: Mi sono occupato del game design e dello studio dei personaggi per Clockwork Knight 1 & 2 e ho anche lavorato per le versioni da sala di Outrunners e Golden Axe. Più di recente mi sono trasferito alla SOE in veste di produttore capo.

MC: Cosa ci può dire sull'origine del gioco? Quali devono essere per la Sega gli obiettivi prioritari nello sviluppo di Sonic R?
KS: Puntiamo a proporre una simulazione di guida di alto livello, sul Saturn in questo campo la concorrenza è molto agguerrita ma pensiamo di avere le carte in regola per primeggiare. Fondamentale per noi è riuscire a produrre qualcosa che abbia un alto tasso di originalità, nel pieno rispetto della tradizione di Sonic.

MC: La programmazione di Sonic R è stata affidata ai Travellers Tales. Come mai avete scelto loro e come è nata la collaborazione col Sonic Team?
KS: Questo team ha iniziato a collaborare con la Sega in occasione della versione Megadrive di Sonic 3D, per la quale hanno fatto un ottimo lavoro di cui il Sonic Team è rimasto molto impressionato. Fra i loro lavori c'è pure stato Toy Story che, se ricordate bene, su Megadrive era veramente impressionante per come riusciva a spingere al massimo le potenzialità della console. Vi posso raccontare una storia davvero divertente; mentre lavoravamo a Clockwork Knight ci siamo ispirati diverse volte a Mickey Mania, altro titolo di Jon Burton e dei Travellers Tales. Iniziando poi a lavorare con loro ho scoperto che poi era stato proprio quel nostro platform ad ispirarli durante la realizzazione di Toy Story.

Trasparenze... riflessioni... c'è proprio tutto!

Ogni riferimento a Mario Kart 64 è puramente casuale...

MC: Perché il Sonic Team non ha prodotto internamente questo titolo?
KS: Al momento di intraprendere lo sviluppo il grosso delle nostre forze era impegnato a portare a termine Sonic Jam e subito dopo abbiamo iniziato un

nuovo progetto per Saturn, inevitabile quindi affidare all'esterno Sonic R.

MC: A che livello il Sonic Team è coinvolto nella realizzazione di questo gioco e come si articola la vostra collaborazione con i Travellers Tales?
KS: Noi abbiamo studiato la struttura del gioco e creato l'artwork dei personaggi. Alcuni membri del nostro gruppo si sono poi spostati in Inghilterra per proseguire il lavoro con i Travellers Tales.

MC: La sezione del Sonic World all'interno di Sonic Jam era davvero impressionante. Le tecniche e il know how sviluppato dal Sonic Team per quel titolo sono state passate ai nuovi programmatori?
KS: Non ce n'è stato bisogno. I Travellers Tales hanno sviluppato delle proprie routine tridimensionali di ottimo livello e hanno fatto ricorso al nostro aiuto solo in pochi e limitati casi. Diciamo che abbiamo messo la nostra esperienza a disposizione di persone che ne hanno saputo fare un uso intelligente.

MC: Sonic R rappresenta la seconda fase del progetto Sonic, giusto? Dobbiamo attenderci un nuovo e originale platform sviluppato da voi per il Saturn?
KS: Al momento non posso rispondere con precisione a questa domanda.

MC: Come mai avete deciso di fare un gioco di guida?
KS: Abbiamo semplicemente pensato che sarebbe stata una cosa molto bella produrre una simulazione del genere con i personaggi di Sonic. In fondo se ricordate bene non è neppure la prima volta che succede.

Come Mario Kart 64, Sonic R ha una serie di passaggi nascosti "normali" oppure attivabili dopo aver raggiunto un certo scopo

Per esempio in questa sequenza avrete bisogno di 40 anelli per attivare questo passaggio

Se ce la fate, potrete schizzare verso il prossimo... passaggio da 80 anelli!

MC: Yuji Naka è sinonimo di Sonic e del Sonic Team, a che livello è stato coinvolto in prima persona in questa nuova produzione?
KS: E' uno dei produttori e segue molto da vicino e in modo costante lo sviluppo del titolo.

MC: Come mai il gioco è stato chiamato Sonic R? Quella R cosa sta a significare?
KS: La R può avere molti significati diversi e sarebbe riduttivo dire che sta soltanto a significare Racing. Sta al giocatore decidere esattamente il suo significato.

MC: La demo che abbiamo potuto ammirare all'E3 rappresentava un punto non certo avanzato della fase di sviluppo. Quando avete cominciato a lavorare sul gioco e come definireste il livello raggiunto in quella demo?
KS: I Travellers Tales hanno iniziato a lavorarci non appena terminata la conversione Saturn di Sonic 3D. Ci sarebbe piaciuto portare all'E3 una versione più avanzata ma per arrivare alla prima vera e propria demo giocabile ci sarebbe servito almeno un altro mese.

MC: Quanto le indicazioni che si potevano trarre da quella demo sono indicative delle potenzialità di Sonic R? Il tracciato presente era da considerarsi completo o sono previste migliorie per quanto riguarda i dettagli?
KS: Ripeto che era una demo molto parziale e tutto il gioco, quindi anche il primo tracciato, saranno soggetti a diverse modifiche prima del lancio ufficiale.

MC: Come accennato abbiamo potuto vedere solo uno dei cinque tracciati che dovrebbero essere presenti nella versione definitiva, cosa ci può dire sugli altri? Qualche anticipazione sulle ambientazioni?
KS: Non vorrete mica che vi rovini la sorpresa? Non vi resta altro da fare che aspettare e vedere voi stessi.

MC: Che genere di power up e di extra state progettando per inserirli nei vari tracciati?
KS: E' un po' presto per parlarne ora anche perché abbiamo diverse cose per la testa e bisogna vedere quali e quante di queste idee si concretizzeranno alla fine.

MC: Cosa ci può dire dei personaggi presenti nel gioco? Saranno tutti disponibili fin dall'inizio?
KS: Subito si potranno selezionare quattro dei cinque personaggi presenti. Il Dr Robotnik sarà accessibile solo dopo aver raggiunto determinati risultati. Comunque abbiamo allo studio anche numerosi personaggi nascosti.

MC: Come le diversità dei personaggi si rifletteranno sulla giocabilità?
KS: Ognuno sarà dotato di un particolare stile di guida. Ci sarà quello in grado di raggiungere le più alte velocità di punto e altri che invece sapranno eseguire curve dalle traiettorie più secche. Inoltre stiamo studiando delle mosse speciali, per esempio Tails sarà in grado di volare.

MC: Inserirete dei sistemi di multi player come ad esempio un split screen?
KS: Al momento non posso rispondere alla sua domanda.

MC: Quello che ha colpito tutti di questa prima demo è stata sicuramente la raffinatezza della grafica. Qual è il segreto dei Travellers Tales che gli ha consentito di raggiungere dei livelli del genere?
KS: Non si può parlare di segreto vero e proprio.
I Travellers Tales sono un team di ottimo livello e lo dimostrano le routine che hanno prodotto loro stessi, che consentono effetti di luce e trasparenza come se ne sono visti pochi sul Saturn.

MC: Il gioco gira costantemente a 30 frames al secondo, pensa che riusciranno a mantenere questo livello di fluidità anche quando il gioco sarà completo di tutti i particolari?
KS: Certo, i margini di miglioramento sono ancora notevoli ma non per questo sacrificheremo la performance di Sonic R, visto che le routine ce ne danno la possibilità.

MC: Una delle caratteristiche fondamentali della saga di Sonic è la presenza di numerosi livelli speciali, Sonic R saprà rispettare questa tradizione?
KS: Sicuramente, ma non posso certo parlarvene in questa sede.

MC: Inevitabile è il paragone fra Sonic R e quello che sembra essere il suo naturale rivale: Super Mario Kart 64. Quali sono somiglianze e differenze fra questi due titoli?
KS: Forse solo il fatto che si tratta in entrambi i casi di giochi di guida, noi abbiamo cercato di inserire molti più elementi originali nel nostro gioco, comprese numerose sorprese nascoste.

MC: Il lavoro di sviluppo pare proceda senza grossi problemi, qual è la data di uscita prevista per Sonic R?
KS: Puntiamo di mettere il gioco in vendita entro novembre.

Mentre Sato ci saluta con la gentilezza classica dei giapponesi e si allontana abbiamo la certezza che dietro alcune sue reticenze si nascondano per noi delle belle sorprese... non ci resta che aspettare.

X-Men Vs Street Fighter

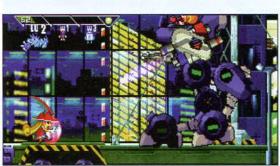
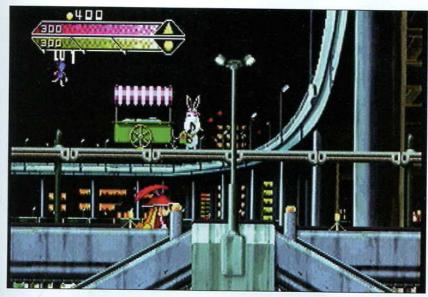
L'uscita di **X-Men Vs Street Fighter** è stata piuttosto travagliata vista la necessità per i programmatori di far girare il gioco con una cartuccia di espansione da 4Mb. Visto il successo che ha riscosso nelle sale giochi nipponiche e non, dovrebbe dunque rivelarsi come il best-seller autunnale (dopo essere stato annunciato più volte per l'estate) sul mercato domestico. I giocatori potranno indulgere in combattimenti di gruppo ed

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	CAPCOM
GENERE	PICCHIADURO
USCITA	AUTUNNO

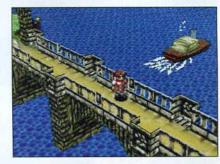
eseguire delle combo sorprendenti. Grazie alla cartuccia d'espansione da 4Mb, questa conversione sarà praticamente identica al gioco da bar. Il lancio di **X-Men Vs Street Fighter** è stato ampiamente strillato dalla Sega per il fatto che il gioco verrà infatti convertito esclusivamente su Saturn. A dire il vero, la Capcom sta lavorando anche a una versione Playstation, ma l'assenza di una cartuccia RAM su questa console non consentirà che una modesta conversione, decisamente inferiore a quella effettuata sulla piattaforma concorrente. Gli utenti Saturn sembrano un *target* perfetto per la conversione dell'arcade targato Capcom, ma la PlayStation è ancora la console più venduta. Questo, per la Capcom, rappresenta un problema non trascurabile. Ma ora, spazio alle immagini...

Silhouette Mirage

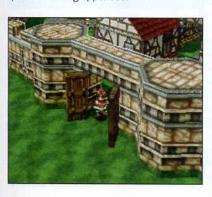
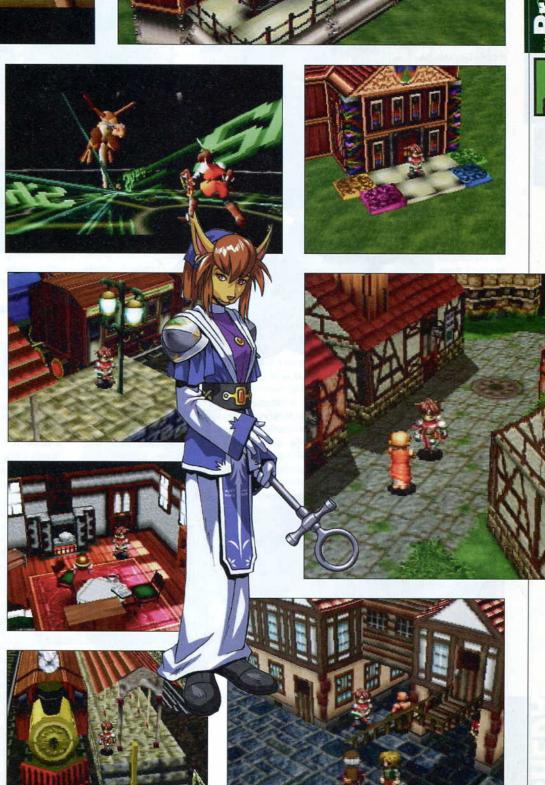
Dopo il discreto **Yuke Yuke! Trouble Makers** su N64, la Treasure torna alla carica. Col gioco succitato aveva cercato di proporre nuove possibilità oltre al solito sparare, sferrare pugni o prendere a calci il prossimo. In **Trouble Makers** infatti il giocatore doveva afferrare, agitare e lanciare gli oggetti o i nemici che incontrava, godendo così di un minimo di innovazione rispetto al solito canovaccio dei giochi di azione. Dopo questa "scappatella" con la Nintendo, la Treasure riapproda ora sui lidi Sega con **Silhouette Mirage**, un nuovo progetto che cerca di riportare di moda il termine "originalità" nel caotico mondo dei videogiochi. "Sinistra" e "Destra" sono le due parole-chiave di **Silhouette Mirage**. Ogni personaggio del gioco assume di volta in volta due colori diversi, "azzurro" e "rosso" (cos'è, una specie di metafora della situazione politica italiana? - NdPaolo). Quando il personaggio principale — una buffa streghetta — si reca nella parte sinistra dello schermo, si tinge di azzurro, e quando si trasferisce nella parte destra dello schermo, si tinge di rosso. Per attaccare un nemico azzurro il personaggio dovrà essere tinto di azzurro: vale a dire che dovrà attaccarlo stando alla sua destra... La cosa sembra alquanto complessa ma in realtà è facilmente padroneggiabile. Il giocatore dovrà sempre stabilire quale sia il lato del nemico su cui deve avventarsi: se sbaglierà lato, l'attacco non produrrà alcun effetto. Il giocatore potrà afferrare dei nemici e scaraventarli

nella parte opposta dello schermo così che possa aggredirli dal lato giusto. Il personaggio principale sarà altresì in grado di eseguire una gamma molto ampia di operazioni: usare la magia, prendere una rincorsa, volare, scivolare, agguantare oggetti (o persone) e così via... All'inizio della partita, per via della complessità dei comandi, il giocatore dovrà passare per una "fase di addestramento" (o Practice Mode, se preferite la definizione originale) onde imparare tutto ciò che il suo alter-ego videoludico può fare. Una volta che i comandi sono stati assimilati e che tutti i movimenti possibili sono stati effettuati, il giocatore può passare al gioco vero e proprio (questa fase preliminare può essere evitata dai giocatori più esperti). Ogni volta che un nemico verrà eliminato, il protagonista riceverà del denaro. Nel corso della partita, anche durante un singolo livello, il giocatore incrocerà diversi negozi presso i quali potrà acquistare una varietà di splendidi incantesimi con i soldi accumulati. Il gioco è stato arricchito di numerose trovate

umoristiche. Tutti i negozianti, ad esempio, hanno l'aspetto di buffi leprotti, e quando si affronta il boss finale del primo livello la gente che dimora negli edifici limitrofi scaraventa oggetti di vario genere all'indirizzo dei combattenti per via del baccano che essi producono: non sorprendetevi dunque se da un momento all'altro vi piomberà addosso un frigorifero... I giochi della Treasure sono famosi per la loro grande giocabilità. Titoli come **Gunstar Heroes** e **Guardian Heroes** sono divenuti dei classici grazie alla loro valida struttura di gioco e alla qualità delle animazioni relative ai personaggi. Per **Silhouette Mirage** i moduli comportamentali dei personaggi sono stati perfezionati e la complessità dei comandi è tale da poter trovare il consenso dei giocatori più esperti. **Silhouette Mirage** dimostra una volta di più che il 2D è tutt'altro che defunto e che per realizzare un gioco eccellente si può anche fare a meno degli spigolosi, taglienti e algebrici poligoni.

Shining Force 3

Dopo i due titoli clonati da **Shining Force**, **Shining Wisdom** e **Shining The Holy Ark**, Sega ha finalmente deciso di tornare alle radici e di aggiungere un nuovo capitolo ufficiale alla saga di **Shining Force**. La serie in questione fece la sua prima apparizione alcuni anni fa sul Megadrive. A tutt'oggi, il "parco macchine" Sega ha contato sei titoli: due su Megadrive, uno su Mega-CD e ben tre su Game Gear. Per diverse ragioni (Sega non desidera accostare il nome del Saturn a quello del Megadrive per il fatto che quest'ultimo non ha mai sfondato in Giappone), questa celebre serie di RPG bidimensionali non è mai stata trasferita sul Saturn, ma Sega, sempre intenta a sfornare un RPG di successo, ha oggi finalmente deciso di prolungare la saga nata sul Megadrive. **Shining Force** proporrà un mondo tridimensionale ma il sistema di gestione delle battaglie rimarrà quello già noto ai fruitori dei precedenti giochi della serie. I personaggi, un tempo bidimensionali, sfoggeranno questa volta una massa in 3D (in realtà sono modellati in 3D e quindi visualizzati in 2D come in

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	GIOCO DI RUOLO
USCITA	INVERNO

FFVII). Le scene di lotta saranno autentiche scene d'azione in cui i personaggi faranno ampio uso di armi e incantesimi. I personaggi principali saranno i figli dei protagonisti di **Shining Force 2**. Le fasi esplorative avranno luogo in un mondo tridimensionale alquanto particolareggiato. La qualità della grafica e la consistenza della città, per esempio, richiameranno alla mente **Grandia** (un altro splendido RPG per Saturn). Anche il sistema di illuminazione ambientale pare ben realizzato, così come gli effetti climatici. Nelle città, il giocatore potrà visitare luoghi e negozi diversi nei quali reperire oggetti di varia utilità. **Shining Force 3**, inoltre, riproporrà ciò che ha fatto la fortuna della serie: lo scenario. Per l'esattezza, saranno offerti tre scenari con tre storie parallele. Ognuna di queste trame sarà in qualche modo legata alle altre. Quelle che seguiranno saranno diverse in base a ciò che avete fatto in precedenza. In effetti pare che questi intrecci siano stati elaborati subito dopo il rilascio di **Shining Force 2**: Sega non ha fatto altro che prelevarli dal cassetto in cui erano stati riposti in vista della loro diffusione in formato videoludico, prevista per il Natale di quest'anno. Seguendo l'esempio dei più recenti RPG, Sega ha inserito nel gioco anche qualche gustosa scena in *computer graphics*. Come **Final Fantasy VII**, anche **Shining Force 3** proporrà diversi mondi in 3D e scene di battaglia poligonali, ma la struttura di gioco sarà decisamente diversa, con generose concessioni al genere delle simulazioni strategiche. Il gioco, in definitiva, offrirà una formula che ha già dimostrato di godere del favore degli appassionati. Un ottimo RPG, dunque, per questo Natale giapponese.

Puyo Puyo Sun 64

La serie di **Puyo Puyo** è ormai apparsa su quasi tutte le piattaforme esistenti, sicché Compile ha sentito il dovere di proporla anche sul Nintendo 64. Contrariamente a quanto sarebbe lecito aspettarsi da un gioco destinato a questa console, Compile ha voluto fare a meno del 3D e rendere la sua conversione in tutta la gloriosa bidimensionalità del capostipite. In effetti **Puyo Puyo Sun 64** è ispirato alla versione Saturn di **Puyo Puyo Sun**, pur presentandosi provvisto di alcuni perfezionamenti che solo il Nintendo 64 permette di apportare. Tanto per cominciare, il gioco comprenderà una modalità "campionato" che potrà essere affrontata da ben 16 giocatori. Questi ultimi giocheranno per l'esattezza in veste di "Player 2" e verranno debitamente classificati alla fine del torneo. Come di consueto verranno presentati nuovi mondi e modificate le voci dei personaggi. **Puyo Puyo 64** proporrà inoltre un sistema di gioco denominato "survival" così come una modalità chiamata "handicap". Attraverso quest'ultima opzione, i giocatori potranno impostare restrizioni di vario genere all'inizio della partita. Come molti degli ultimi giochi per Nintendo 64, **Puyo Puyo 64** farà uso del *jolt pack*. **Puyo Puyo 64** è senza dubbio il rompicapo più amato in Giappone (forse anche più di **Tetris**) e la Compile è ben disposta a sfruttare fino in fondo la sua creazione e a rilasciarla su tutte le piattaforme esistenti.

TROIANI VIDEO GAMES

TEL.06/35500142

VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA MILLESIMO N°27
00168 ROMA
TEL.06/35500142
FAX.06/35503634
E-MAIL:info@troiani.com

****

SPESE DI SPEDIZIONE
ORDINARIA: 5000
URGENTE: 10000
CORRIERE:18000
SU ROMA: 5000

COLLEGATI AL NOSTRO SITO INTERNET
http://www.troiani.com

TROVERAI MIGLIAIA DI PRODOTTI, E NON SOLO DI VIDEOGIOCHI, CENTINAIA DI LINKS, TRUCCHI, NOVITA' E OFFERTE.

LISTINI PER RIVENDITORI

NINTENDO 64

AVVENTURA
WONDER PROJECT J 2(JAP) 119000
AZIONE
BLAST CORPS(PAL) TEL.
BLAST DOZER(JAP) 149000
GOEMON(JAP) TEL.
GO GO TROUBLE MAKER(JAP) 189000
IMPOSSIBLE MISSION TEL.
BASKET
NBA HANG TIME(USA) 160000
NBA HANG TIME(PAL) TEL.
CALCIO
FIFA SOCCER 64(ITA) 119000
INTER.STAR SOCCER 64(PAL) 149000
PERFECT STRIKE(JAP) 185000
SOCCER 64(JAP) TEL.
CORSE
F1 POLE POSITION TEL.
HUMAN GRAND PRIX(JAP) 185000
LAMBORGHINI 64(USA) TEL.
MARIO KART(ITA) 109000
MARIO KART 64+PAD(JAP) 169000
MULTI RACING CHAMPION TEL.
REV LIMIT TEL.
WAVE RACE(JAP) 170000
WAVE RACER(ITA) 109000
PIATTAFORME
MARIO 64(PAL) 109000
YOSHI ISLAND TEL.
PICCHIADURO
CLAYFIGHTER TEL.
DARKRIFT(USA) 169000
KILLER INSTICT GOLD(ITA) 139000
MORTAL KOMBAT TRILOGY 149000
WARGODS(USA) 165000
SIMULAZIONE
PILOTWINGS(JAP) 99000
PILOTWINGS(ITA) 129000
SPARATUTTO
DOOM(PAL) TEL.
DUKE NUKEM 64 TEL.
GOLDEN EYE 007 TEL.
HEXEN(USA) 169000
HEXEN(PAL) TEL.
ROBOTRON X TEL.
STAR FOX 64(JAP) 189000
STAR WARS (ITA) 149000
STAR WING(USA) 169000
STAR WING(PAL) TEL.
ACCESSORI NINTENDO 64
CONTROL PAD ORIG. 49000
MEMORY 1 MEGA 39000
MEMORY CARD ORIG. 34000
N64 ANTI DUST CLIP PAD 12000
N64 EXTENSION CABLE 19000
N64 UNIVERSAL ADAPTOR TEL.
PAL B BOOSTER N64 45000
RF UNIT N64 35000
SFX ULTRA 64 ADAPTER 29000

SUPER NINTENDO

90 MINUTES(INGL) 79000
AERO THE ACROBAT(PAL) 69000
BASS MASTER PRO ED(ITA) 149000
BATTLE CLASH(PAL) 49000
BIG HURTH BASEBALL(PAL) 59000
BOOGERMAN(PAL) 65000
BRUTAL(PAL) 65000
BUGS BUNNY(ITA) 119000
CASPER(USA) 129000
COOL WORLD(PAL) 69000
DONKEY KONG COU. 2(INGL) 95000
DONKEY KONG COU. 3(ITA) 149000
DONKEY KONG COU. 3(USA) 149000
DRAGON BALL Z 1(JAP) TEL.
DRAGON BALL Z 2(JAP) 89000
DRAGON BALL Z 3(JAP) 89000
DRAGON BALL Z 4(JAP) TEL.
DRAGON BALL Z 6(JAP) 129000
DRAGON BALL Z H.D.(FRA) 179000
EARTHBOUND(USA) 65000
EARTHWORM JIM 2(PAL) 69000
EMERALD DRAGON(JAP) 99000
EMPIRE STRIKE BACK(INGL) 99000
F.ZERO(ITA) 49000
F1 POLEPOSITION 2(ITA) 119000
FEVER PITCH SOCCER(PAL) 79000
FIFA 97(ITA) 119000
HAGANE(INGL) 69000
HOKUTO NO KEN 7(JAP) 89000
ILLUSION OF TIME(INGL) 59000
LAMBORGHIN(ITA) 109000
MICROMACHINE 2(ITA) 109000
PAPERINO IN MAUI (ITA) 149000
PGA TOUR 96(ITA) 65000
PHANTOM 2040(INGL) 69000
PILOTWINGS(ITA) 52000
PRIMAL RAGE(ITA) 65000
PUZZLE BOBBLE(ITA) 109000
RANMA 1\2(JAP) TEL.
RETURN OF JEDY(INGL) 99000
RISE OF ROBOTS(INGL) 65000
SAILOR MOON(JAP) TEL.
SAILOR MOON S(JAP) TEL.
SERET OF EVERMORE(USA) 65000
STAR WING(INGL) 65000
STREET FIGHTER ALPH.2(ITA) 119000
SUPER ALESTE(INGL) 65000
SUPER BATTLE TANK 2(INGL) 65000
SUPER DROPZONE(ITA) 65000
SUPER MARIO ALL STAR(ITA) 79000
SUPER MARIO KART(PAL) 79000
SUPER MARIO WORLD(ITA) 65000
SUPER METROID(INGL) 65000
SUPER PUNCH OUT(INGL) 65000
SUPER TENNIS(ITA) 49000
SUPER TURRICAN(USA) 49000
TERRANIGMA(INGL) 99000
TETRIS 2(ITA) 65000
TETRIS ATTACK(ITA) 79000
TETRIS+DR MARIO(ITA) 65000
THE MASK(INGL) 99000
TRODDLERS(PAL) 69000
TRUE LIES(ITA) 65000
UNIRALLY(PAL) 65000
URBAN STRIKE(PAL) 69000
VORTEX(ITA) 65000
WARIO WOODS(USA) 49000
WARSPEED(PAL) 69000
WEAPONLORD(INGL) 69000
WINTER GOLD(ITA) 129000
X ZONE(SUPER SCOPE)(PAL) 49000
YOSHI ISLAND(INGL) 95000
ZELDA(USA) 49000
ZOOP(ITA) 65000

ACCESSORI SUPER NINTENDO
220 POWER ADAPTOR EURO 25000
220 V POWER ADAPTOR USA 25000
EXTENSION CABLE 19000
JOYPAD ORIGINALE 36000
MULTI PLAYER ADAPTOR 35000
S.F. RGB SCART CABLE 25000
SCART EURO SN 25000
SN 103 CHALLENGER PAD 28000
SN 6 BUTTON PAD 28000
SUPER FX CONVERTER 35000
SUPER GAME CONVERTER 15000

NINTENDO 8 BIT

ADVENTURE OF LINK(PAL) 49000
ATTACK:KILLER TOMATO 49000
BASEWARS BASEBALL(USA) 49000
BILL & TED(USA) 49000
BLACK MANTA(PAL) 49000
BLUE MARLIN(USA) 49000
CAPTAIN SKY HAWK(PAL) 49000
CLASH AT DEMONHAD(USA) 49000
DR MARIO(PAL) 49000
DRAGON'S LAIR(PAL) 49000
EXITE BIKE(PAL) 49000
FAXANADU(PAL) 49000
GAUNTLET 2(PAL) 49000
GOLGO 13(USA) 49000
GRADIUS(PAL) 49000
GUARDIAN LEGEND(USA) 49000
HUDSON HAWK(USA) 49000
IRON SWORD(PAL) 49000
ISOLATED WARRIORS(PAL) 49000
KIRBY'S ADVENTURE(PAL) 49000
LEMMINGS(PAL) 49000
LOWGMAN(PAL) 49000
MAGIC DARTS(USA) 49000
MANIAC MANSION(PAL) 49000
MEGAMEN 2(PAL) 49000
NARC(USA) 49000
OVERLORD(USA) 49000
PARODIUS(PAL) 49000
POOL OF RADIANCE(USA) 49000
POWER BLADE(PAL) 49000
PUNCH OUT(PAL) 49000
RACKETS & RIVAL(PAL) 49000
REN & STIMPY(USA) 49000
ROCKETER(USA) 49000
ROMANCE 3 KNIGDOMS(USA) 49000
SHADOW GATE(PAL) 49000
SHADOW GATE(USA) 49000
SHATTER HAND(USA) 49000
SOLSTICE(PAL) 49000
STARTROPICS(USA) 49000
SUPER SMASH TV(USA) 49000
SWORD OF SERPENT(PAL) 49000
TERRA CRESTA(USA) 49000
TINY TOON CARTOON(USA) 49000
WHERE TIME CARME S.DIEGO 49000
WILD GUNNER(PAL) 39000
WRESTLEMANIA(USA) 49000
YOSHI COOKIE(USA) 49000
YOSHI'S COKIE(PAL) 49000
ACCESSORI NINTENDO 8BIT
220 AC ADAPTOR 25000
GIZMO JOYSTICK 25000
JOYPAD BJ 101 19000
NES CONVERTERUSA/EURO 29000
PISTOLA LASER 25000
SCART CABLE 19000

MASTER SYSTEM

DESERT STRIKE 49000
IMPOSSIBLE MISSION 49000
SECRET COMMAND 49000
SPACE GUN 49000
WOLFCHILD 49000

GAME GEAR

BATMAN E ROBIN 55000
BATMAN RETURN 45000
BATTLE TOADS 59000
BUBBLE BOBBLE 59000
BUST A MOVE 59000
CASTLE OF ILLUSION 59000
CHOPLIFTER 3 49000
CRYSTAL WARRIORS 35000
DEFENDER OF OASIS 39000
DESERT STRIKE 49000
DEVILISH 35000
DR ROBOTONIK'S 39000
DRACULA 49000
DYNAMITE HEADDY 39000
ECCO THE DOLPHIN 2 49000
ECCO THE DOLPHIN 49000
ETERNAL LEGEND 35000
FACTORY PANIC 35000
FANTASTIC DIZZY 39000
FIFA SOCCER 59000
GEORGE FOREMAN BOXING 39000
GP RIDER 49000
HALEY'S WARS 35000
INCREDIBLE HULK 59000
ITCHY AND SCRATCHY 49000
JUDGE DREDD 49000
LAND OF ILLUSION 59000
LION KING 59000
MONSTER TRUCK WAR 49000
NBA ACTION 59000
POPILS 59000
POWER RANGER 59000
REVENGE OF DRAGON 49000
RISTAR 49000
ROAD RUNNER 59000
ROBOCOP VS TERMINATOR 49000
SLAM DUNK 35000
SLIDER 49000
SONIC DRIFT 2 59000
SONIC TRIPLE TROUBLE 59000
SPEEDY GONZALES 59000
SPIDERMAN 59000
STAR TREK 49000
STARGATE 39000
SUPER MONACO GP 49000
TRUE LIES 39000
VIRTUA FIGHTER ANIMATION 39000
WOLFCHILD 39000
ACCESSORI GAME GEAR
AC 220 V GAME GEAR 16000
THUNDER POWER PACK 39000
WIDE MASTER MG2 19000

3DO

QUARANTINE 39000
SPACE PIRATES 39000
TOTAL ECLIPSE 39000
WORLD CUP GOLF 39000
TURBO 1 JOYPAD 39000

SATURN

AVVENTURA
BIO HAZARD(JAP) 119000
DEFCON 5(PAL) 65000
DISCWORLD 2(PAL) 99000
DRAGON FORCE(PAL) 99000
RESIDENT EVIL(PAL) 99000
TORICO"JAP" 65000
VIRTUAL HYDELIDE"PAL" 49000
AZIONE
MEGAMEN X3(PAL) 79000
SCORCHER(ITAL.) 99000
SHINOBI X(JAP) 49000
ROCKMAN 8(JAP) 109000
BASEBALL
POWER FULL BASEBALL 95 49000
WORLD S.BASEBALL(PAL) 69000
BASKET
NBA LIVE 97(ITAL.) 99000
SLAM & JAM(ITAL.) 65000
SLAM DUNK(JAPP.) 49000
SPACE JAM(PAL) 89000
CALCIO
EURO 96(PAL) 69000
FIFA 97(ITAL.) 99000
GO GO GOAL(JAPP.) 119000
WORLD EVOLUTION S.(JAP.) 119000
WORLD WIDE SOCCER 97(PAL) 99000
COMPILATION
SEGA AGES VOL.1(PAL.) 89000
CORSE
ANDRETTI RACING(USA) 109000
CRIMEWAVE(ITAL.) 99000
DAYTONA C.E.(ITAL.) 99000
DESTRUCTION DERBY(ITAL.) 89000
DRIFT KING 97 LIMIT.(JAPP.) 109000
GRAND CHASER(JAPP.) 49000
IMPACT RACING(INGL.) 79000
MANX TT(JAPP.) 109000
ROAD RASH(ITAL.) 65000
SEGA RALLY(ITAL.) 89000
STREET RACER(ITAL.) 79000
WIPEOUT 2097(PAL) 99000
ZERO 4 CHAMPIONSHIP(JAPP.) 119000
FLIPPER
FANTASTIC PINBALL(JAPP.) 49000
TILT(ITA) 79000
FOOTBALL
NFL QUARTEBACK(ITA) 89000
HOCKEY
NHL HOCKEY 97(ITA) 99000
PIATTAFORME
CLOCKWORK KINGHT 2(PAL 65000
CLOCKWORK KNIGHTS 2(JAP) 49000
EARTHWORM JIM 2(PAL) 65000
EARTHWORM JIM 2(USA) 65000
NIGHTS(PAL) 79000
NIGHTS(JAPP.) 65000
PANDEMONIUM(ITA) 99000
PANDEMONIUM(USA) 119000
SONIC 3D BLAST(ITA) 79000
SONIC JAM(JAPP.) 99000
SPOT GOES HOLLYWOOD(ITA) 79000
PICCHIADURO
BATTLE MONSTER(PAL) 59000
DARK STALKER(PAL) 79000
DIE HARD ARCADE(JAPP.) 99000
DRAGON BALL Z LEGEN(PAL) 119000
FIGHTER HISTORY DINA.(JAP) 155000
FIGHTER MEGAMIX(PAL) 99000
FIGHTING VIPER(PAL) 79000
GUARDIAN HEROES(PAL) 59000
INCREDIBLE HULK(ITA) 79000
IRON MAN X/O(ITA) 79000
LAST BRONX(JAP) TEL.
MARVEL SUPER HEROES(JAP) TEL.
MORTAL KOMBAT TRILOGY 99000
PRIMAL RAGE(PAL) 59000
RABIT(JAPP.) 119000
SAILOR MOON SUPER S(JAPP.) 59000
STREET FIGHTER ALPH. 2(ITA) 99000
STREET FIGHTER MOVIE(JAP) 49000
SUIKO ENBO(JAP) 49000
THE CROW(ITA) 99000
TOSHIDEN REMIX(PAL) 49000
TOSHIDEN URA(JAP) 59000
ULT. MORTAL KOMBAT3(ITA) 99000
VAMPIRE HUNTER(JAP) 49000
VIRTUA FIGHTER(PAL) 69000
VIRTUA FIGHTER(JAP) 49000
VIRTUA FIGHTER 2(ITA) 89000
VIRTUA FIGHTER KIDS(JAP) 49000
X MEN(ITA) 69000
PUZZLE
PUZZLE BOBBLE 3(JAP) 99000
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 79000
RPG
CYBERDOLL(JAP) 49000
DARK SAVIOUR(ITA) 85000
SAMURAI SHOWDOWN RPG 135000
SHINING OF HOLY ARK(PAL) 99000
STORY OF THOR 2(ITA) 79000
SIMULAZIONE
BLACK FIRE(PAL) 59000
SPARATUTTO
AMOK(ITA) 89000
AREA 51(USA) 89000
CHAOS CONTROL(PAL) 59000
DARIUS 2(ITA) 65000
DIE HARD TRILOGY(ITA) 85000
DOOM(ITA) 85000
DUKE NUKEM(PAL) 99000
GHEN WARS(PAL) 59000
GUNDAM Z(JAP) 119000
HI OCTANE(INGL) 65000
IN THE HUNT(JAP) 49000
INDIPENDENCE DAY(USA) 119000
LOADED(ITA) 89000
MACROSS(JAP) 119000
MAGIC CARPET(PAL) 59000
SHOCKWAVE ASSAULT(INGL) 49000
SOVIET STRIKE(ITA) 99000
THUNDER STRIKE(USA) 89000
TUNNEL B1(ITA) 99000
VIRTUA COP 2(ITA) 99000
VIRTUAL ON(PAL) OFF.
STRATEGIA
CRUSADER NO REMORSE(ITA) 99000
SAKURA WARS(JAP) 99000
SPACE HULK(ITA) 79000
THEME PARK(ITA) 69000
WRESTLING
BLAZING TORNADO(JAP) 49000
WWF IN YOUR HOUSE(ITA) 85000

GAME BOY

AZIONE
BOMB JACK 49000
CASTELVANIA 2 49000
DRAGON HEARTH 45000
GODZILLA 49000
JUDGE DREDD 49000
MIRACLE ADV. SPARK 39000
NINJA 39000
SPIDER MAN 49000
STAR WARS 49000
TERMINATOR 2 JUDG. DAY 49000
WARIO BLAST 39000
CALCIO
FIFA 97 69000
GOAL 49000
J LEAGUE SOCCER 39000
SOCCER 49000
CORSE
CHASE HQ 39000
F1 RACE 49000
MONSTER TRUCK WARS 49000
NIGELL MANSELL 49000
RACE DAYS 49000
SUPER RC PRO AM 49000
WAVE RACER 42000
FLIPPER
PINBALL LAND 59000
GIOCHI DI RUOLO
MONSTER MAX 49000
ZELDA 49000
PIATTAFORME
ADVENTURE ISLAND 39000
ANIMANIACS 49000
BLAST MASTER 39000
BLUES BROTHER 49000
BONKS ADVENTURE 39000
BUGS BUNNY 2 49000
CHUCK ROCK 49000
COOL SPOT 49000
DONKEY KONG 39000
DONKEY KONG LAND 69000
DONKEY KONG LAND 2 69000
EARTHWORM JIM 49000
ELEVATOR ACTION 39000
FLINSTONES 49000
HUMANS 49000
MEGAMEN 42000
MILON'S SECRET CASTLE 39000
MR NUTS 49000
NBA ALL STAR 49000
PINOCCHIO 69000
SPEEDY GONZALES 59000
SUPER MARIO LAND 35000
SUPER MARIO LAND 2 49000
SUPER MARIO LAND 3 49000
TARZAN 55000
TAZMANIA 49000
TAZMANIA 2 59000
TITUS THE FOX 49000
TOY STORY 69000
YOGY BEAR'S 49000
PICCHIADURO
BATMAN FOREVER 49000
GAMBARUGA 39000
GAROU DENSETSU 2 39000
KILLER INSTICT 49000
KING OF FIGHTER 95 69000
PRIMAL RAGE 49000
RAGING FIGHTER 49000
ROBOCOP VS TERMINATOR 49000
SAMURAI SPIRIT 55000
TOSHIDEN 65000
WORLD HEROES JET 59000
PUZZLE
DR MARIO 35000
MATCH MANIA 39000
QIX 42000
STARGATE 49000
TESSERAE 49000
TETRIS 42000
SPARATUTTO
GALAGA & GALAXIAN 49000
JUNGLE STRIKE 49000
METROIDS 2 39000
R-TIPE 2 39000
SAGAIA 39000
SPACE INVADERS 49000
SUPER BATTLE TANK 55000
TRUE LIES 49000
SPORTIVI
FOREMAN FOR REAL 49000
PGA TOUR GOLF 96 49000
SUMMER GAMES 59000
TENNIS 35000
TINY TOON SPORTS 49000
TOP RANK TENNIS 45000
TRACK MEET 49000
WORLD BOWLING 49000
VARI
CASPER 59000
DARUMAN BUSTER 39000
MOLE MANIA 59000
SPANKY'S 49000
VEGAS STAKES 59000
ACCESSORI GAME BOY
AC 220 V GB NORMAL 16000
GAME BOY LINK CABLE 15000
GB PLASTIC LENS 12000
GB POCKET LINK CABLE 19000
GB POCKET TO GB STANDARD LINK CABLE 19000
LIGHT MASTER BIANCA 19000
LIGHT MASTER GIALLA 19000
LIGHT MASTER NERA 19000
LIGHT MASTER ROSSA 19000
LIGHT MASTER TRASPARENTE 19000
LIGHT MASTERVERDE 19000

MEGA CD

BARI ARM 39000
CDX PRO ADATT. UNIV. 29000
DUNE 39000
HEIMDALL 39000
KEIO FLYNG SQUADRON 39000
LETHAL ENFORCER 39000
LINK GOLF 39000
PRINCE OF PERSIA 39000
PUGSY 39000
RANMA 1\2 39000
REBEL ASSAULT 39000
ROBO ALESTE 39000
SILPHED 39000
TERMINATOR 39000
WONDER DOG 39000

MEGADRIVE

ADDAMS FAMILY 3(ITA) 54000
BALL JACKS(JAP) 29000
BALL Z(PAL) 49000
BATMAN FOREVER(ITA) 54000
BATTLE FRENZY(PAL) 49000
BLOODSHOT(PAL) 49000
CAPTAIN LANG(JAP) 39000
CUTTHROAT ISLAND(PAL) 59000
DEVIL'S COURSE GOLF(JAP) 29000
DINO DINI SOCCER(ITA) 49000
DONALD DUCK MAUI(PAL) 56000
DRAGON'S REVENGE(PAL) 49000
DYNAMITE HEADDY(ITA) 39000
EARTHWORM JIM(PAL) 59000
ECCO THE DOLPHIN 2(PAL) 59000
EX-MUTANT(PAL) 49000
EXO SQUAD(ITA) 39000
FEVER PITCH SOCCER(PAL) 59000
HYOKKORY H. JIMA(JAP) 29000
IZZY QUEST(ITA) 39000
JUDGE DREDD(INGL) 54000
JURASSIC PARK 2(PAL) 59000
LAWNMOVER MAN(PAL) 49000
LIGHT CRUSADER(JAP) 49000
LOTUS II(PAL) 56000
MEGA Q(JAP) 19000
MEGA SWIV(PAL) 49000
MICKEYMANIA(PAL) 69000
NBA JAM T.E.(PAL) 49000
NBA LIVE 96(PAL) 59000
NHL HOCKEY 95(PAL) 49000
NHL HOCKEY 96(PAL) 56000
OTTIFANTS(ITA) 39000
PAGEMASTER(PAL) 59000
PAPERBOY(PAL) 49000
PGA TOUR GOLF 96(PAL) 59000
PHANTOM 2040(PAL) 59000
PINOCCHIO(ITA) 99000
PITFALL(PAL) 59000
POCAHONTAS(PAL) 99000
PRIMAL RAGE(PAL) 59000
PULSEMAN(JAP) 39000
RANGER X(PAL) 59000
REAL MONSTER(PAL) 49000
REVOLUTION X(ITA) 39000
RISE OF ROBOTS(PAL) 59000
RISTAR(JAP) 39000
ROCKET KNIGHT(ITA) 54000
SHAQ FU(PAL) 49000
SHINING IN DARKNESS(PAL) 49000
SOLEIL(PAL) 49000
SONIC & KNUCKLES(INGL) 59000
SONIC 3D(ITA) 99000
SPACE HARRIER(PAL) 49000
STAR TREK DEEP SPACE(ITA) 49000
SUPER SKIDMARKS(PAL) 49000
SUPER STREET FIGHTER 2 49000
TEL TEL BASEBALL(JAP) 20000
THE OOZE(PAL) 49000
TIN TININ TIBET(PAL) 99000
WARLOCK(PAL) 49000
WINTER OLIMPICS(INGL) 54000
ZOOL(ITA) 39000
ACCESSORI MEGADRIVE
2 EXTENSION CABLE MD 19000
FIGHTER 1 39000
GUN FIGHTER PLAYER 2 42000
MAVERICK 3 JOYSTICK 29000
MEGA CONVERTOR 10000
MEGA KEY 2 10000
NITRO ADAPTOR 2 29000
POWER ADAPTOR 220V MD2 25000
PRO 2 PAD 3 BUTTON 28000
SG 6 JOYSTICK ASCII 79000
ACCESSORI SATURN
8 MEG MEMORY CARD 75000
AV CABLE 19000
FAZOR GUN 59000
2 INFRA-RED JOYPAD 69000
MULTI TAP 6(FIRE) 79000
MULTI TERMINAL 6 HSS0103 89000
PREDATOR GUN(PSX &SAT) 79000
RF UNIT PAL B SS 29000
RGB SCART CABLE SS 29000
S VIDEO CABLE 29000
SHUTTLE MOUSE ORIGINALE 79000
SS EXTENSION CABLE 22000
ST KEY 45000

PLAYSTATION

AIV EVOLUTION GLOBAL(ITA) 79000
AQUANUT'S HOLIDAY(ITA) 79000
ARC THE LAD(JAP) 29000
BATMAN FOREVER(ITA) 79000
BLACK DAWN(INGL) 89000
BLAST CHAMBER(INGL) 89000
BOXER ROAD(JAP) 29000
CHEESY(INGL) 79000
COUNTER REVOL. WAR (ITA) 49000
CRITICOM(ITA) 49000
CRONICLES OF SWORD(INGL) 79000
EARTHWORM JIM 2(ITA) 79000
EXTREME PINBALL(INGL) 69000
FALCATA(JAP) 75000
FIFA SOCCER 96(ITA) 49000
GEX(ITA) 59000
HI OCTANE(INGL) 49000
HYPER FORMATION SOCCER 29000
INT.STAR SOCCER DELUXE 65000
IRON & BLOOD(ITA) 79000
JUMPING FLASH(JAP) 29000
JUMPING FLASH 2(ITA) 79000
JUPITER STRIKE(ITA) 65000
KILEAK THE BLOOD 2(JAP) 29000
KILLING ZONE(ITA) 69000
KING FIELD 2(JAP) 29000
MAGIC CARPET(INGL) 59000
MOTOR TOON GP2(ITA) 79000
MYST(ITA) 79000
NAMCO MUSEUM VOL.2(ITA) 79000
NAMCO MUSEUM VOL1(ITA) 79000
SOCCER PRIME GOAL(ITA) 79000
NBA IN THE ZONE 2(ITA) 79000
NBA JAM EXTREME(ITA) 79000
OVERBLOOD(JAP) 69000
PENNY RACER(ITA) 85000
PGA TOUR GOLF 97(INGL) 59000
PO'ED(ITA) 85000
PRIMAL RAGE(INGL) 49000
PROJECT OVERKILL(ITA) 79000
PROJECT X2(ITA) 79000
PSYCHIC DETECTIVE(INGL) 79000
RELOADED(INGL) 79000

PLAYSTATION
RETURN FIRE(USA) 29000
RETURN FIRE(ITA) 79000
ROBOTRON X(ITA) 75000
SAMPRAS TENNIS(ITA) 89000
SAMURAI SHOWDOWN 3(JAP) 99000
SHOCKWAVE ASSAULT(INGL) 49000
SONIC WINGS SPECIAL(JAP) 99000
SPACE HULK(INGL) 69000
SPIDER(ITA) 79000
SPOT GOE HOLLYWOOD(PAL) 79000
STAR GLADIATOR(ITA) 75000
STREET FIGHTER ALPHA 2 85000
STREET RACER(ITA) 79000
TEMPEST X3(ITA) 69000
THEME PARK(INGL) 69000
TILT(ITA) 85000
TITAN WARS(ITA) 69000
TOP GUN(ITA) 79000
VIEWPOINT(INGL) 49000
VIRTUAL GOLF(ITA) 89000
WILLIAMS ARCADE(ITA) 79000
WING COMMANDER 3(ITA) 59000
WIPEOUT 2097(ITA) 79000
WWF IN YOUR HOUSE(ITA) 79000
X COM TERROR DEEP(INGL) 79000

Nagano Winter Olympics

Le prossime Olimpiadi invernali si terranno il prossimo febbraio in Giappone. I giochi avranno luogo per l'esattezza a Nagano, e rappresentano già fin d'ora un evento di eccezionale importanza. A Shibuya, uno dei quartieri più "in" di Tokyo, è stato installato un orologio che conta i giorni che mancano all'inizio della manifestazione. I giapponesi attendono l'evento con grande trepidazione, sperando di vincere medaglie in discipline che non siano il Judo. **Nagano Winter Olympics** è, per dirla tutta, una puntata speciale della serie Hyper Olympics. Il giocatore avrà la possibilità di scegliere fra 16 nazioni differenti e potrà selezionare 12 discipline sportive. Potrà inoltre scegliere fra diversi sistemi di gioco. Nella modalità "Olympic", per esempio, il giocatore dovrà cercare di conquistare la medaglia d'oro gareggiando in ogni categoria. Selezionando la modalià "Championship", invece, il giocatore si cimenterà solamente in sette delle 12 categorie proposte. Queste sono: sci alpino, freestyle, snowboard, salto, pattinaggio, bob, slittino, curling, 500m/5000m, eccetera. La Konami non ha ancora finito di lavorarci sopra e per il momento rilascia informazioni sui livelli col contagocce...

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	**KONAMI**
GENERE	**SPORTIVO**
USCITA	**DICEMBRE**

Titoli Ultra 64 in versione PAL/USA/JAP disponibili
IMPORTAZIONE DIRETTA UK/JAP/USA
NINTENDO 64
NINTENDO 64JAP/USA/PAL
JOYPAD NINTENDO
JOYPAD COLORATI
MEMORY CARD
CAVO RGB
VOLANTE E PEDALIERA
MEMORY CARD 1 MB
ADATTATORE UNIVERS.
DISPONIBILI
MARIO KART
PILOTSWING
WAVE RACER
MARIO 64
W. G. 3D HOCKEY
M.K. TRILOGY
KILLER INSTINCT
TUROK
STAR WARS
CRUIS'N USA
FIFA 97
BLAST CORPS
STAR FOX
DOOM 64
DORAEMON
S..STAR SOCC.PAL
NBA HANG TIME
HUMAN GP
WAR GODS
WILD CHOPPER
LAMBORGHINI 64
REV LIMIT
TOP GEAR RALLY
MULTI CHAMP.RAC.
PROSSIMAMENTE
ULTRA BAT ROYAL
BLADE AND BARREL
YOSHI ISLAND
GAMBARE GOEMON
DARK RIFT
GOLDEN EYE 007
TETRISPHERE
CU-ON-PA
KIRBY'S AIR RIDE
DRACULA 3D
ROBOTECH
QUAKE 64
DUKE NUKEN 64
ZELDA 64
DEAD OR ALIVE
BOMBERMAN 64
SEGA SATURN
PANDEMONIUM
SCORCHER
METAL SLUG
SKY TARGET
MANX TT
LAST BRONX
MARVEL SUPER HEROES
DUKE NUKEN 3D
HEART OF DARKNESS
LUNAR
CASTELVANIA
MECHWARRIOR 2
GAMES • MANIA
NINTENDO 64
DISPONIBILITA' GADGET
MODELLINI - VIDEOCASSETTE
CARDS - FUMETTI - RANMA
DRAGONBALL
SAILOR MOON - GUNDAM
MAZINGA - GOLDRAKE
VENDITA DIRETTA
E PER CORRISPONDENZA
06/9111705
CHIAMA PER ORDINI E INFORMAZIONI
GAMES MANIA - VIA CATULLO 32/A - 00040 POMEZIA (RM)
LOGO E MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

Il budget stanziato dalla Nintendo per reclamizzare **Diddy Kong Racing** è il più alto nella storia del Nintendo 64. Avendo annunciato di voler sostituire **Banjo-Kazooie** con **Diddy Kong Racing** quale cavallo di battaglia della stagione invernale, la Nintendo si appresta in questi giorni a varare una campagna pubblicitaria più imponente e aggressiva che mai. La grande "N" prevede inoltre di distribuire almeno un milione di pezzi il 24 novembre e altri due milioni di pezzi nel primo quarto del 1998. La campagna promozionale di **Diddy Kong Racing** ha già cominciato a circolare nella terra d'origine della cartuccia, ma il pubblico non verrà travolto dal blitz pubblicitario scatenato da televisione, stampa, radio e siti Internet prima della fine di ottobre, quando gli interessati potranno anche prenotare il gioco presso i principali rivenditori. La Nintendo ha intenzione di spendere la bellezza di 20 milioni di dollari per reclamizzare **Diddy Kong Racing** nel Nord America, cioè 10 milioni in più di quanto abbia speso in passato per altri giochi. Un classico titolo della Nintendo, come **StarFox 64** o **Mario Kart 64**, richiede normalmente dai 6 ai 7 milioni di budget per la pubblicità. Il budget stanziato per **Diddy Kong Racing** è quindi tre volte superiore a tutti gli altri. Di questa cifra, sette milioni verranno utilizzati per reclamizzare il gioco su quotidiani e periodici di grande tiratura (vedi settimanali come Rolling Stone e Time Magazine), due milioni saranno spesi per fare altrettanto su riviste specializzate, mentre ben 10 milioni di dollari verranno investiti in campagne promozionali incrociate con Taco Bell (che è di proprietà della Pepsico). Di questo nuovo crogiuolo di generi videoludici, una sorta di **Mario Kart** con sezioni di volo alla **Pilotwings** e i veicoli di **Wave Race**, la Nintendo distribuirà, come già detto, un numero-record di copie. Un milione di pezzi raggiungeranno gli scaffali dei negozi il 24 novembre: è il quantitativo più grande di cartucce per Nintendo 64 che l'azienda nipponica abbia mai distribuito in una sola volta. Peter Main, che alla Nintendo lavora come direttore del marketing, ha detto che altri due milioni di copie del gioco faranno la loro comparsa a 90 giorni dalla data del primo rilascio. Il 24 febbraio, quando sul mercato circoleranno ormai tre milioni di copie del gioco, la Nintendo annuncerà quante altre cartucce dovrebbero essere messe in circolazione. Ai giocatori più smaliziati **Diddy Kong Racing** potrà sembrare un **Mario Kart** 2 travestito. Ma se in effetti il look e la dinamica del gioco richiamano alla mente **Mario Kart 64**, è anche vero che dopo averne affrontato i primi tre percorsi, **Diddy Kong Racing** inizia ad accattivarsi le simpatie dell'utente, dopodiché l'ampia varietà di obiettivi, le novità introdotte e le interessanti funzioni dei veicoli provvedono a convincerlo che è meglio di qualsiasi *sequel* di **Mario Kart 64**. Negare il fatto che il go-kart ai nostri comandi si comporti come quelli di **Mario Kart 64** e che la presenza di power-up e armamenti vari sul campo sia una coincidenza è impossibile, ma il gioco è più originale di quanto non sembri e inoltre non basterà essere degli assi del volante per farne l'ennesima vittima della vostra voglia di vincere. La differenza più notevole fra i due giochi sta nella tipologia e nelle proprietà dei veicoli, negli obiettivi proposti e nella struttura complessiva di gioco. I personaggi nuovi di zecca, anche se interessanti, non contribuiscono più di tanto a fare del gioco qualcosa di diverso.

IL PARCO MACCHINE

Oltre al classico go-kart, **Diddy Kong Racing** permette al giocatore di pilotare un aeroplano o un hovercraft. Il gioco non dà accesso a tutti i mezzi di trasporto proposti immediatamente, ma si limita a renderli disponibili uno alla volta via via che il giocatore supera le sfide in programma. L'hovercraft è un tubo gonfiabile con una potente elica installata nella sua parte posteriore e si fa largo con prepotenza in superfici di vario tipo. L'aeroplano, invece, è un velivolo munito di una singola elica che vola in un glorioso effetto tridimensionale e che si è già imposto come il mezzo preferito dalla redazione di Mega Console. Quanto al go-kart, beh... si tratta di un normalissimo go-kart, praticamente identico a quelli di **Mario Kart.**

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	NINTENDO
GENERE	CORSA
USCITA	24 NOVEMBRE

PROPRIETA' DEI VEICOLI

Anche in questo gioco dovremo fare i conti con una quantità di banane. In questo caso, però, si potranno raccogliere, e così facendo il vostro mezzo aumenterà la propria velocità regalandovi quindi un vantaggio sugli avversari. Lungo i vari percorsi appaiono anche dei palloncini che permettono ai giocatori di potenziare il proprio veicolo. La categoria dei power-up è suddivisa in cinque tipologie: "turbo", "calamita", "scudo", "chiazza d'olio" e "missile". Ed ora eccoci alla parte più sfiziosa del gioco. Quando avete incamerato tre esemplari di un medesimo tipo di palloncino la vostra vettura vede triplicata la potenza dello strumento di bordo interessato dalle funzioni dei palloncini stessi. Per esempio, se raccoglierete tre esemplari del palloncino azzurro (che corrisponde al "turbo") la velocità massima del vostro mezzo aumenterà tre volte tanto, sicché vedrete il vostro pilota sfrecciare sulla strada come un proiettile. Agguantando tre palloncini di un qualsiasi colore in una volta sola, poi, potrete dare maggiore potenza al power-up o addirittura cambiarlo: i missili si trasformeranno in missili a ricerca di calore, le chiazze d'olio si tramuteranno in bombe, e così via. Questo tipo di gioco apre la strada a nuovi livelli di competizione e rende l'insieme più divertente e più longevo di quanto sia alla base. I veicoli di **Diddy Kong Racing** sono decisamente superiori a quelli di **Mario Kart 64**. L'unica cosa che i due hanno veramente in comune è la virata a 90°. Questa mossa è davvero eccezionale: premendo simultaneamente i tasti A, B e R potete superare le curve a gomito con una nonchalance da far paura. Alcune vetture possono altresì effettuare delle mosse particolari. L'aeroplano, ad esempio, può fare il cerchio della morte, mentre l'hovercraft può, naturalmente, fendere l'acqua meglio di qualsiasi altra imbarcazione.

GLI OBIETTIVI

Diddy Kong Racing è un gioco di guida che ha in sé lo spirito dei migliori esempi di gioco piattaformico, per cui il giocatore si trova a dover raggiungere una varietà di obiettivi specifici nel corso della partita. In alcuni percorsi non si deve fare altro che battere i concorrenti. In altri, invece, dovete raccogliere monete d'argento, palloncini d'oro, oppure gareggiare con determinati personaggi. Omaggio non meno rilevante ai platform è l'eventualità di dover affrontare dei boss.

STRUTTURA COMPLESSIVA

Come abbiamo detto, questo gioco è strutturato più come un platform che come un gioco di guida. **Diddy Kong Racing** è stato articolato in modo tale che ogni cinque percorsi il giocatore dovrà vedersela con un nuovo boss. In definitiva, si dovranno affrontare tre boss, ognuno dei quali su un percorso speciale del tutto inedito. Scorciatoie, gallerie ad alta velocità, eruzioni di lava e animaletti in movimento sono solo alcuni degli elementi grazie ai quali **Diddy Kong Racing** si distingue da **Mario Kart**. Ciononostante i giocatori più consumati potrebbero arricciare il naso di fronte a **Diddy Kong Racing** e chiamarlo semplicemente **Diddy Kart**. Se non darete a questo gioco una *chance*, la vostra ignoranza verrà convalidata me se lo proverete scoprirete che è abbastanza diverso da **Mario Kart**. E sotto molto aspetti, migliore.

Magic Century Eltale

In Giappone quello degli RPG è un genere molto popolare. Talmente popolare che, secondo l'opinione comune, ogni piattaforma deve assolutamente avere un RPG tutto suo. Fino ad oggi il Nintendo 64 non si è visto dedicare nulla che potesse essere definito senza ombra di dubbio un Gioco di Ruolo (quelli che abbiamo visto non erano altro che giochi d'azione e avventura "truccati" da RPG), ma già per il prossimo Natale è prevista l'uscita di, squillino le trombe e rullino i tamburi, **Magic Century Eltale**. Codesto gioco ha diversi punti in comune con **Zelda**, a cominciare dalla veste grafica. Il *texture mapping* usato è infatti molto simile a quello del gioco prototipo e lo stesso si può dire del tipo di inquadratura usato. In ambedue i giochi sarà possibile usare dei poteri magici. Tuttavia è difficile considerare **Eltale** un gioco sulla falsariga di **Zelda**, poiché la versione N64 di quest'ultimo non ha ancora visto la luce... Al Tokyo Game Show la Imagineer ha presentato una versione embrionale giocabile della cartuccia, ma gli sviluppatori sembrano essere in ritardo sui tempi di lavorazione previsti, sicché il gioco potrebbe anche mancare l'appuntamento con le festività natalizie. In ogni caso, la Imagineer correrebbe un bel rischio se rilasciasse **Eltale** nello stesso periodo scelto dai rivali per la diffusione della cartuccia di **Zelda**... **Eltale** sta per "Enviromental Tale" e la trama del gioco ha come protagonisti i quattro elementi fondamentali: Vento, Acqua, Terra e Fuoco. Il primo livello ha luogo in un villaggio nel quale i personaggi principali si impadroniscono di alcune arti magiche e combattono dei nemici... Grazie all'esperienza della Imagineer nel settore degli RPG, **Eltale** dovrebbe strappare non pochi consensi anche a dispetto a delle sue affinità estetiche con **Zelda**.

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	IMAGINEER
GENERE	GIOCO DI RUOLO
USCITA	NATALE

Pocket Fighters

Pocket Fighters è dedicato per lo più al pubblico dei giovanissimi, offrendo una struttura di gioco tutt'altro che complessa. Laddove i titoli della serie **Street Fighter** dovevano essere giocati con sei tasti, **Pocket Fighters** prevede l'utilizzo di appena tre tasti: uno per il calcio, uno per il pugno e uno per effettuare la mossa speciale. Il gioco proporra dieci grotteschi personaggi — i cosiddetti *Super Deformed* — ripescati da celebri giochi della Capcom. Sarà così possibile controllare alcuni personaggi di **Street Fighter 2**, **Street Fighter 3**, **Warzard**, e anche quelli di **Vampire Savior**. Altra caratteristica peculiare di questo gioco è l'opzione "Cosplay". Il termine è la contrazione di "Costume Play", un'usanza nipponica in cui gli Otaku giapponesi indossano i costumi dei loro personaggi preferiti fra quelli che popolano i manga e i videogiochi. In **Pocket Fighters** ciascun personaggio avrà la possibilità di cambiare costume. Inoltre, le combo varieranno a seconda del costume indossato. Fra l'altro, saranno proprio le combo a fare del gioco qualcosa di esilarante. **Pocket Fighters**, insomma, non è l'ennesimo epigono di **Street Fighter** ma un originale gioco umoristico che si avvale della partecipazione di numerosi beniamini del pubblico videoludico.

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	CAPCOM
GENERE	PICCHIADURO
USCITA	AUTUNNO

GoldenEye

A più di un anno di distanza dalla sua commercializzazione, Nintendo 64 è oggi al centro di accesi dibattiti in merito alla qualità media del suo misero listino software. Inaugurato dal lassativo **Cruis'n USA**, l'elenco di titoli mediocri sfornati dal sopravvalutato Dream Team Nintendo nonostante il controllo qualitativo operato da quest'ultima (Howard Lincoln ha confessato: "talvolta si può anche sbagliare"), rischia, infatti, di surclassare per numero di iscritti quello dei titoli di seria "A" realizzati dal solo Shigeru Miyamoto (o chi per lui). Alla luce delle confortanti dichiarazioni espresse dall'Hiroshi "qualità sulla quantità" Yamauchi versione Shoshinkai '96, quella attuale non può non costituire per Nintendo una situazione a dir poco imbarazzante. Ironicamente, la console che avrebbe dovuto sollevare il mercato dal peso dei cloni sembra fatalmente vittima delle medesime debolezze dei suoi

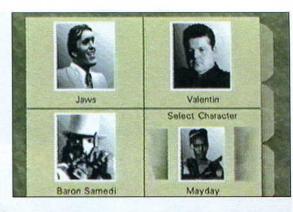
concorrenti. *Beat'em up, Racing games* e cloni di **Doom** si affollano nel listino delle prossime uscite insieme alle prime timide emulazioni di **Mario64**, nella fattispecie **Banjo-Kazooie**, **Conker's Quest** e **Silicon Valley**. Se da un lato la diffusione di PlayStation ha spalancato le porte della sperimentazione a basso rischio, lo scarso successo in Giappone ed Europa della piattaforma a 64-bit di Nintendo scoraggia i produttori dal finanziare progetti innovativi dirottandoli verso la comoda politica della clonazione. E ancora. Le recenti pubbliche ammende dei dirigenti di Nintendo of America verso gli sviluppatori ancora sprovvisti di un sistema di sviluppo, intaccano la credibilità di NCL insieme alle sorprendenti accuse di Yamauchi in persona verso i suoi diretti concorrenti (Sony in primis) - un comportamento che lascia intendere un clima più teso di quanto sembri. E' la prima volta, infatti, che il nonno di Mario scende in campo con accuse tanto esplicite da denunciare una malcelata preoccupazione. Fino ad oggi non ne aveva mai sentito il bisogno. Il futuro di Nintendo 64 non è oggi più chiaro di quanto non fosse un anno fa e semmai un minimo di certezza si possa dire acquisita, questa riguarda unicamente l'incapacità del Dream Team di eguagliare le *performance* di Nintendo. Fra le centinaia di *software house* incluse nel magico gruppetto solo un paio hanno saputo distinguersi con titoli innovativi, tutto il resto sembra imprigionato nel terrore siliceo dell'insuccesso. Tutto questo preambolo per dire che non sorprende se Rare è giunta con questo **GoldenEye 007**, già al suo terzo titolo per Nintendo 64, mentre gli altri stanno a guardare. La softwarehouse inglese è dai tempi di **Donkey Kong Country** coccolata da Nintendo come nessun altra. L'accordo siglato nei primi anni ottanta e perfezionato ai tempi di **Killer Instinct** (coin-op) ha il medesimo odore di quello fra Sony e Namco ai tempi di **Ridge Racer**. Entrambi i costruttori hanno trovato il loro cavallo vincente, ma dei due è Nintendo quello che sembra incapace di puntare su altre software house. Pensateci ancora: in un anno tre giochi e tra poco il quarto (**Banjo-Kazooie**). Rare sembra particolarmente indaffarata a coprire gli enormi gap temporali fra un titolo di Nintendo e l'altro. **GoldenEye 007** (già in preparazione dai tempi dello Shoshinkai) esce solo adesso fra **Starfox 64** e, si spera, **Zelda 64**. La faccenda puzza.

CIAK SI GIRA!

Capisco che un simile sfogo possa interessare il lettore quanto la cronaca dettagliata di una partita a bocce, ma è con questo spirito che mi accingo a giudicare questo **GoldenEye 007** ed è bene che lo sappiate. A differenza di

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	NINTENDO/RARE
GENERE	SPARATUTTO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-4

quanto sia lecito aspettarsi da un tie-in (gioco su licenza), l'ultimo lavoro di Rare non basa le sue prospettive di successo unicamente sulla fama del film (e come potrebbe visto che è ormai trascorso più di un anno dall'uscita nelle sale cinematografiche?) bensì su un approccio innovativo e spesso avvincente al genere degli sparatutto in soggettiva. Il gioco è suddiviso in venti missioni facenti esplicito riferimento alle vicende del film, in cui il giocatore avrà diversi obiettivi da raggiungere che esulano dal solito *cliché* dello spara-a-tutto-ciò-che-si-muove. La missione tipo in **GoldenEye 007** richiede la ricerca di qualcosa o qualcuno in ambienti ostili dove le sparatorie "doomiane" acquistano un senso puramente diversivo e sono, anzi, da evitare il più possibile. In qualità di agente segreto, velocità, efficacia e discrezione sono alla base di una missione portata a buon fine. Entrate nel quartier generale nemico a mitra spianato, lanciando granate a destra e sinistra, incuranti dei sistemi di sorveglianza e vi troverete presto circondati da un esercito di rossi poco amichevoli. Usare armi col silenziatore, disattivare gli allarmi e neutralizzare le telecamere a circuito chiuso sono tre doveri a cui ottemperare se si vuol passare inosservati. Sarà già chiaro che l'intelligenza artificiale dei nemici è stata realizzata con cura: prendeteli di sorpresa e diventeranno presto un ricordo, fate un rumore e vi saranno addosso in un secondo mentre altri provvederanno ad azionare l'allarme. Tutto ciò, ovviamente, entro i limiti imposti dalle regole base della giocabilità. Un campo visivo ridotto ed un udito sensibile unicamente alle esplosioni e agli allarmi, costituiscono le deficienze degli avversari e garantiscono al giocatore un certa libertà d'azione. Al pari dell'intelligenza artificiale, le animazioni superano per complessità e realismo quelle di qualsiasi altro prodotto similare. Diversamente da quanto accadeva in **Turok**, dove i nemici non sembravano accusare i colpi inferti finché non stramazzavano al suolo, in **GoldenEye 007** gli avversari reagiscono diversamente a seconda della zona del corpo in cui vengono colpiti ed è quest'ultima a determinare la gravità del danno inferto. Mirate alla testa o alla nuca ed un sol colpo sarà sufficiente a vedere la guardia accasciarsi al suolo; feritela ad una spalla o ad una gamba e la vedrete indietreggiare ansimante mentre cerca di frenare l'emorragia con la mano dandovi il tempo di finirla con un altro paio di colpi; svuotatele un caricatore in pieno addome e la vedrete contorcersi a terra in preda ad atroci sofferenze; feritela al viso o al collo ed il suo grido di dolore vi gelerà il sangue facendovi quasi pentire di non essere stati più precisi. Sebbene manchi il tocco di *gore* alla **Turok**, **GoldenEye 007** riesce ad essere più "crudele" grazie proprio all'estremo realismo delle animazioni di cui sopra impreziosite comunque dalla comparsa di verosimili chiazze di sangue sulle ferite. Per farla breve **GoldenEye 007** vanta i nemici più "vivi" mai visti prima d'ora, una vitalità resa anche attraverso capriole e repentini spostamenti laterali eseguiti proprio per confondere il giocatore o dalle spassose animazioni delle guardie mentre, ignare di essere osservate, sbadigliano, si grattano, scacciano fastidiosi insetti o si massaggiano i cosiddetti. Il *motion capture* è ovviamente alla base di tanto realismo (è ormai superfluo precisarlo), ma anche in questo campo, l'ultimo lavoro di Rare riesce a distinguersi per l'impiego di una interessante tecnica di "distorsione poligonale". Ogni oggetto animato, sebbene composto dall'aggregazione di più poligoni, viene considerato dall'engine come un unico blocco privo di giunture, dove le animazioni sono realizzate piegando le parti interessate. In pratica è come se ogni personaggio fosse inteso come uno di quei pupazzi di gomma con l'anima in ferro. Ciò che questo accorgimento permette di ottenere, è un'animazione più "morbida" e credibile oltre che meno esigente in termini di *polygon counting*. L'estremo realismo comportamentale appena descritto introduce un altro aspetto innovativo di **GoldenEye 007**: l'interazione con i fondali. Fino ad oggi solo **Duke Nukem 3D** ha saputo offrire un ambiente tridimensionale completamente interagibile dove ogni elemento del paesaggio poteva essere colpito e danneggiato offrendo al giocatore un grado di coinvolgimento eccezionale. Stessa cosa accade in **GoldenEye 007** dove i proiettili lasciano il segno ovunque: producono schegge e nuvolette di fumo in dissolvenza sulle pareti, infrangono cristalli, rompono lucchetti. Ogni oggetto (persino le armi rilasciate dai nemici) può essere colpito e fatto rimbalzare per i corridoi a suon di mitra lasciandosi affascinare dal limpido esempio di realismo che ciò rappresenta. Lampadine, computer, telecamere, casse, bidoni, persino gli elmetti o i cappelli dei nemici, tutto può essere colpito o distrutto.
Non sparerete un colpo che non produca sul bersaglio un qualche effetto grafico oltre che sonoro in accordo col tipo di materiale colpito (legno, ferro, ceramica e così via). Purtroppo, per motivi assolutamente incomprensibili, sedie e scrivanie esplodono quando colpite quasi fossero imbottite di esplosivo, togliendo così qualcosa a quella credibilità scenografica resa con tanta cura dai programmatori di Rare.

ATTREZZI DEL MESTIERE

Ogni buon **Doom**-clone deve offrire un certo numero di efficaci strumenti di distruzione, onde soddisfare l'irrequieto Rambo che è in tutti noi. **GoldenEye 007** vanta un vasto assortimento di armi da fuoco, dalla Beretta al Kalashnikov, dall'Uzi al lancia missili, dalle granate al carro armato (!), tutte dotate del loro caratteristico rumore e delle loro peculiarità funzionali. I fucili, ad esempio, offrono il vantaggio di colpire le guardie da grande distanza zoomando sull'obiettivo (un po' come accade in **MDK** su altre piattaforme). Il fucile di precisione è

SCENOGRAFIA

Come accennato poco sopra, **GoldenEye 007** si distingue strutturalmente dai suoi concorrenti per la suddivisione in missioni. Ognuna di esse si svolge in luoghi diversi, in piccoli ambienti poco complessi (tanto poco da non richiedere una mappa come in **Turok**) e dalla linearità talvolta spaventosa. Le limitate aree di gioco non lasciano molto spazio alle esplorazioni e sembrano quasi accompagnare il giocatore per mano fino alla fine del livello. Anche le missioni di ricerca sono strutturate in modo che il giocatore non debba faticare molto prima di trovare l'oggetto desiderato. In quelle due o tre missioni in cui l'area di gioco è abbastanza ampia da richiedere un discreto sforzo mnemonico, una certa ridondanza delle texture rende arduo distinguere una stanza dall'altra costringendo il giocatore a lasciarsi dietro fori di proiettile come unico punto di riferimento. Più in generale non c'è molto di cui andare in cerca dato che armi e munizioni sono fornite dai nemici uccisi e l'energia persa in battaglia si riacquista solo al termine delle missioni. Quanto tutto ciò sia un pregio o un difetto è difficile stabilirlo oggettivamente (gli amanti delle esplorazioni alla **Turok** potrebbero restare delusi). Nel complesso le venti missioni di gioco offrono una discreta varietà di ambienti e situazioni, probabilmente in grado di accontentare chiunque e in cui la componente esplorativa è ridotta all'osso a vantaggio di una maggior attenzione verso i compiti da svolgere. Pur non costituendo una novità di per se', le tipologie di missioni proposte da **GoldenEye 007** sono inedite per un **Doom**-clone. Scortare amici scienziati verso l'uscita, far saltare determinati obiettivi, fotografarne altri, piazzare microspie o salvare alcuni ostaggi, non suoneranno come nuove, ma certamente innovative per un genere che fino ad oggi si basava unicamente sulla logica dello "spara a tutti, trova la chiave ed esci dal livello". Il numero di obiettivi da raggiungere in ogni missione, inoltre, aumenta in base al livello di difficoltà prescelto. Ciò costituisce indubbiamente cosa gradita e garantisce un certo interesse a rigiocare **GoldenEye 007** anche dopo averlo risolto in modalità *easy* (in questo caso non vedreste le ultime due missioni), ma l'estrema linearità dei livelli può annoiare il giocatore che pur dovendo assolvere nuovi compiti si trova sempre a ripercorrere i medesimi corridoi e a visitare le medesime locazioni. Nel tentativo di evitare a **GoldenEye 007** di essere riposto sullo scaffale dopo il primo giorno dall'acquisto (tempo sufficiente per risolverlo in modalità *easy*), Rare ha pensato bene di imbottire la cartuccia di opzioni segrete selezionabili solo risolvendo le varie missioni a livelli di difficoltà crescenti. E' una scelta questa, mirata indubbiamente a garantire una certa longevità, ma che riesce solo a ribadire le difficoltà derivanti dall'impiego del supporto siliceo rispetto al CD-Rom in termini di durata dell'esperienza ludica. Il videogiocatore smaliziato è però consapevole di questi trucchetti sin dai tempi di **Mario 64** (ricordate le 120 stelle solo per vedere lo Yoshi?) e c'è da chiedersi quanto sia disposto a far buon viso a cattivo gioco anche questa volta. A differenza di **Turok**, inoltre, l'esigenza di attenersi alla trama e agli ambienti del film, ha, in un certo senso, frenato la mano creativa del designer, precludendo l'invenzione di creature nuove, diverse dai soliti soldati che popolano **GoldenEye 007** dalla prima all'ultima missione. Triceratopi, raptor, tirannosauri, insetti, granchi, robot,

certamente uno dei più divertenti da usare, nonché il migliore in termini di accuratezza data la sua capacità di inquadrare in piena fronte soldati distanti anche 100 metri. Le splendide animazioni di questi ultimi contribuiscono a rendere l'azione quantomai credibile con le guardie che si grattano, si massaggiano le gambe indolenzite, sbadigliano, ignare di essere sotto il tiro di un cecchino reso invisibile dalla distanza. Il movimento del mirino (che compare tenendo premuto il tasto dorsale destro) reso incerto dal respiro, offre un gradito livello di difficoltà, con l'effetto di caricare questi momenti di una tensione e di un *pathos* tipicamente cinematografici.

alieni, e soldati sono solo alcune delle specie che compongono l'estesa fauna di **Turok**, al cui confronto, quella di **GoldenEye 007** sembra una collezione di piccole farfalle (tutte uguali tranne che per i colori).

ENGINE GRAFICO

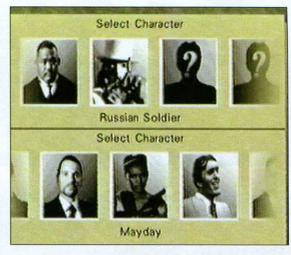
Se c'è qualcosa su cui dubito qualunque possessore di Nintendo 64 possa soprassedere, è la velocità dell'engine grafico poligonale. Abbiamo per le mani un 64-bit ed il minimo che si possa pretendere sono 30fps costanti giusto? Ebbene, a differenza di **Turok,** il titolo di Rare fatica vistosamente nel gestire una mole di poligoni tutt'altro che impressionante sebbene senza l'ausilio dell'effetto nebbia (che Nintendo 64 prometteva di esorcizzare ricordate?). La velocità media è di circa 28 fotogrammi al secondo, con momenti a rischio di collasso hardware nelle situazioni più affollate dove il frame rate scende ancora. Uno schifo? Quasi. Rare ha adottato una serie di accorgimenti per mascherare il suo mediocre engine grafico eliminando la possibilità di correre e saltare, due azioni che richiedono un pronto e veloce aggiornamento dello schermo, esercizio per cui **GoldenEye 007** è decisamente negato. Per il resto, è la natura più tattica che "shoot'emuppistica" di **GoldenEye 007** ad affrancare l'engine dal gestire con velocità grosse parti del fondale. L'esigenza di muoversi con circospezione e calma, unita all'assenza dell'ormai consueto effetto ondeggiante, rende la vita facile ad un motore grafico incerto ed incapace di figurare meglio di quello di **Pilotwings 64**.

SONORO

Davvero niente male il sonoro di **GoldenEye 007**. Temi presi direttamente dal film fanno da sottofondo musicale all'azione anche se non sarà raro sentire il medesimo brano in più missioni. Durante le sparatorie, i colpi esplosi dalle armi riproducono fedelmente il baccano reale mentre proiettili schizzano ovunque fischiando, infrangendo vetrate, crivellando pareti e i bossoli cadono al suolo tintinnando. Esplosioni, grida di dolore e

sospiri completano il quadro degli effetti campionati tipici di un **Doom**-clone e che il chip sonoro di Nintendo 64 riproduce senza fatica alcuna.

RUMBLE PACK E MULTIGAMING

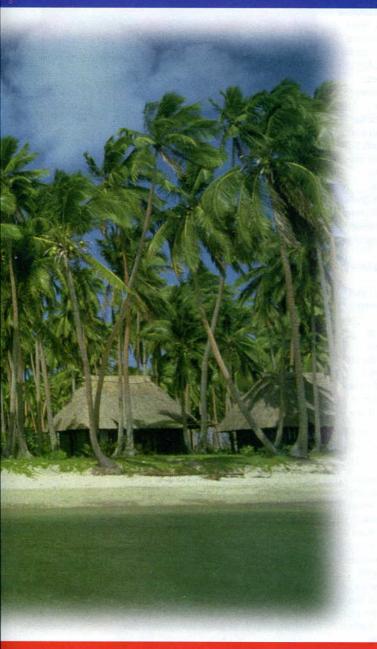
Particolarmente interessante è l'impiego del Rumble Pack. A differenza degli altri titoli che lo utilizzano, in **GoldenEye 007** il solenoide non reagisce soltanto quando si viene colpiti, bensì simula con proporzionale intensità anche le vibrazioni delle varie armi da fuoco impiegate. E' davvero galvanizzante impugnare due Uzi ed aprire il fuoco sui nemici mentre l'intero controller viene pervaso da potenti vibrazioni ammutolendosi soltanto durante il cambio dei caricatori e c'è da meravigliarsi che le mani non

continuino a tremare anche dopo una partita infuocata. Nonostante l'estenuante lavoro del meccanismo di feedback, le batterie garantiscono un'autonomia considerevole al Rumble Pack (per la cronaca, ho usato le stesse mini-stilo dai tempi di **Star Fox 64**) sincerando chi temeva di doverle sostituire con anti-economica frequenza. Il multigaming, infine, permette a due, tre o quattro giocatori di scontrarsi in *death match* ambientati in diverse arene, alcune inedite, altre riprese dal gioco standard. In base al livello di difficoltà a cui si è risolto il gioco in modalità *single player* appariranno più o meno scenari tra cui scegliere quello in cui sfidarsi oltre a nuovi personaggi da interpretare. Esistono diverse modalità di gioco, alcune semplici varianti della classica sfida all'ultimo sangue, altre delle interessanti gare a mani nude con scopi che vanno dalla ricerca di un determinato oggetto (per la precisione una bandiera bianca) da conservare il più a lungo possibile o da rubare all'avversario, o di armi speciali (la Golden Gun ad esempio) capaci di far fuori il proprio rivale con un colpo solo. Un piccolo radar mostra la posizione dei due concorrenti assicurando che sulla componente esplorativa prevalga un ragionamento tattico sul punto da cui sferrare l'attacco. Il frame rate è sorprendentemente stabile, anche se ribadisce la sua precarietà negli incontri ravvicinati caratterizzati da un acceso volume di fuoco.

Morpheus

Meglio Turok o GoldenEye 007? Be', pur appartenendo entrambi alla medesima razza, vantano differenti fisionomie capaci di accontentare i differenti gusti dei videogiocatori. Il titolo Rare è sicuramente più innovativo di quello Acclaim, anche se meno frenetico e più lineare. Le animazioni sono davvero fantastiche e l'interazione con i fondali riesce a rendere l'esperienza ludica estremamente "vera" e coinvolgente. Il multi gaming e l'impiego intelligente del Rumble Pack sono altri due punti a favore di GoldenEye 007, mentre l'engine grafico appena sufficiente e la ridondanza di nemici e texture sono i suoi handicap principali. In sintesi, un buon gioco, foriero di interessanti soluzioni ludiche, discretamente longevo, ma incapace di meritarsi la qualifica di gioco di serie "A"."

PAGELLA

GRAFICA	80
SONORO	80
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	83
GLOBALE	85

BASTA LEGGERE.

Non è mai troppo presto per pensare alle vacanze, soprattutto se sono in regalo... È un'idea del Gruppo Editoriale Futura, dedicata ai lettori delle riviste Fitness Magazine, Essere New Age, PC Pratico, T3, Super Console Playstation e Mega Console. E per partecipare... basta leggere! Nei mesi di novembre e dicembre su tutte le riviste citate troverete, in copertina, un tagliando colorato: ritagliatelo, raccoglietene sette (della stessa rivista oppure di testate differenti) e spediteli in busta chiusa al Gruppo Editoriale Futura, entro il 15 febbraio. Avrete così diritto a una settimana di soggiorno in appartamento formula club residence in una località a scelta in alcune delle zone più "gettonate" del turismo: Cuba, Hurghada, Malindi, Tenerife, Sardegna, Puglia, Calabria o in montagna. Ma c'è di più, il soggiorno di una settimana è assolutamente gratuito anche per i vostri accompagnatori (max 3 persone). Tutti i dettagli nel prossimo numero, che, sicuramente, non vorrete perdere. L'appuntamento con le vacanze è il prossimo mese, in edicola.

Per informazioni tel. 02/8051517

vacanza ci pensiamo noi!

PRENOTA LE TUE COPIE IN EDICOLA!

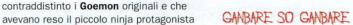
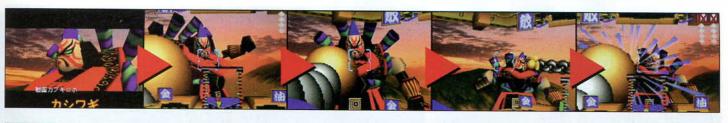
É UN' INIZIATIVA:

Goemon 64

Mario 64 può considerarsi un titolo senza rivali sul Nintendo tuttavia, dopo la sua uscita, era lecito aspettarsi che altre case avrebbero dato vita a prodotti, se non dello stesso livello, almeno qualitativamente accettabili. Alla prova dei fatti invece la sola Bandai si è fino ad ora cimentata con un progetto similare, un progetto (leggi **Doraemon**) che però alla prova dei fatti si è rivelato una vera delusione. La discesa in campo di Konami era attesa con una certa trepidazione e molti avranno senza dubbio sperato di poter mettere le mani su un novello **Mario** infarcito di quei tocchi di classe e della demenza che avevano contraddistinto i **Goemon** originali e che avevano reso il piccolo ninja protagonista di una delle saghe più spassose e demenziali di tutta la storia dei 16-bit. I precedenti episodi della serie si erano infatti distinti, oltre che per una buona realizzazione tecnica, per una caratterizzazione tipicamente nipponica alla quale si affiancavano una serie di background ricchi di ambientazioni e trovate esilaranti. Le città, teatri dei vari scontri, vantavano una vasta serie di negozi all'interno dei quali era possibile, oltre che impossessarsi del consueto armamentario litico, anche assistere ad una serie di scenette altamente esilaranti che andavano dalla danza dei 7 veli a veri e propri spettacoli teatrali per passare poi alle corse dei cavalli fino a giungere all'interno di vere e proprie sale giochi. Come era lecito aspettarsi la versione a 64 bit di questo classico abbandona la pluricollaudata veste grafica in due dimensioni immolandola sull'altare dei poligoni e delle texture consentendo così al giocatore di calarsi all'interno di un ambiente 3D che però, solo superficialmente, ricorda quello visitato in **Mario 64**. A differenza della killer application targata Nintendo infatti i vari livelli di **Goemon** risultano molto meno intricati; si tratta più che altro di microstage composti da una serie di schemi "fissi", di zone che dovranno essere affrontate e ripulite seguendo un ordine preciso. Più che di un grosso e complesso universo si tratta quindi di una serie di piccoli mondi legati fra di loro in maniera strettamente sequenziale il che, almeno per il sottoscritto, risulta abbastanza limitativo.

GANBARE SO GANBARE

La struttura di gioco di **Goemon** risulta sufficientemente varia anche se non così complessa e lunga come ce la saremmo aspettati. I livelli non presentano infatti grosse variazioni sul tema del cammina e splatta ed anche i vari schermi di "intermezzo" hanno più di un lato oscuro. Le fasi robotiche infatti, pur risultando inizialmente spassose, sono afflitte da un livello di difficoltà ben superiore alla media del prodotto, una difficoltà che, unita alla loro relativa ripetitività (in fondo si tratta sempre di muovere un cursore sullo schermo per intercettare i colpi del mech avversario), potrebbe creare alla lunga qualche piccolo scompenso. Le sezioni con piattaforme, che costituiscono il fulcro del gioco, sono caratterizzate da una minima ricerca e da qualche puzzle; la componente predominante è senza dubbio quella arcade per cui appare strana la relativa lentezza dell'azione e la penuria di avversari. Di ciò si potrebbe di primo acchito incolpare il testo giapponese che, in teoria, dovrebbe aumentare la componente esplorativa e avventurosa di questo prodotto. Sfortunatamente (o fortunatamente?) bisogna sottolineare come, in realtà, la presenza dei famigerati kanji sia più che tollerabile. Infatti nonostante i programmatori abbiano riempito le varie città di persone con le quali disquisire, le dimensioni ridotte dei vari livelli nonché i luoghi visitabili fanno sì

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	**KONAMI**
GENERE	**PLATFORM**
DISTRIBUZIONE	**IMPORTAZIONE**
VERSIONE	**GIAPPONESE**
NUMERO GIOCATORI	**1**

che buona parte dei dialoghi possa essere tranquillamente trascurata. Anche i vari boss che vi attendono alla fine dei vari livelli, per quanto grossi, risultano discretamente statici, per cui vi basterà individuare la giusta combinazione di movimenti per riuscire ad eliminarli senza grosse difficoltà. All'inizio del gioco il vostro obbiettivo sarà quello di raggiungere la sommità del monte Fuji all'interno del quale potrete recuperare un bastone con tanto di catena che vi consentirà di raggiungere alcune zone della città agganciandovi a dei cubi contrassegnati dalla fantomatica croce uncinata. Fatto ciò potrete addentravi dentro il castello del vostro signore e quindi...

DOV'E' FUJIKO?

Man mano che proseguirete nell'avventura al vostro party verrà si uniranno una serie di altri personaggi ognuno dei quali sarà dotato di un proprio set di armi e abilità. E' bene sottolineare però che, a parte qualche raro caso, il gioco non presenta enigmi a passaggi che richiederanno l'impiego di un personaggio specifico, più che altro si tratta di una simpatica variante che però avrebbe potuto/dovuto essere meglio sviluppata. Per quel che riguarda invece gli oggetti che potremo trovare sparsi qua e la lungo i vari schemi questi saranno costituiti dalle classiche monete, da bonus energetici di vario tipo nonché alcune armi alle quali si andranno ad affiancare una serie di piccoli cuccioli (quali gattini ed elefantini) che ci consentiranno sia di incrementare il nostro livello massimo di energia sia di acquisire utilissimi gadget quali mappe, radar and so on. Le armi a nostra disposizione saranno costituite dei classici coin utilizzabili a mo' di stellette ninja e dal nostro fidato bastone o martello (questo a seconda del personaggio impiegato) ai quali si andranno poi a sommare armi via via più potenti reperibili in diverse zone dei vari livelli. I negozi e le varie macchiette che caratterizzavano i precedenti episodi della serie sono ancora presenti anche se in quantità molto ridotta. Il girin girare a caso, cazzeggiando per i vari edifici risulta, in questo sequel, molto più limitato con una drastica diminuzione dei locali disponibili che ora sono costituiti da locande (adibite al salvataggio del gioco per il quale è necessaria una bella memory card), da qualche negozio di articoli alimentari e da villini assortiti.

E' inutile negare che c'erano grandi aspettative per l'uscita di questo Goemon, aspettative che però sono andate parzialmente deluse. Quello che abbiamo di fronte è un prodotto discretamente confezionato, dotato di una buona veste grafica che però non è esente da imperfezioni. Detto ciò, l'elemento che ci ha meno convinti è la struttura del prodotto molto più limitata rispetto a quella di Mario 64 e molto più semplicistica e lenta se paragonata a quella dei precedenti episodi della saga sui 16 bit. Sinceramente non credo che questo sia imputabile al passaggio da una ambientazione bi a tri-dimensionale, credo piuttosto che si sia trattato di una certa carenza di sviluppo del prodotto che, nonostante la presenza di alcune buone trovate, risulta dotato di un impianto ridotto, bene o male, ai minimi termini. Probabilmente chi non ha mai potuto provare i vecchi episodi non capirà cosa intendo ma mi pare comunque evidente che il titolo in questione non riesce a raggiungere i livelli di eccellenza a cui la Nintendo ci ha abituato. Detto ciò, mi preme sottolineare come questo giudizio non voglia essere una bocciatura, come è avvenuto per Doraemon, quanto la constatazione che questo prodotto è si discretamente godibile, ma anche relativamente breve e poco evoluto.

GOEMON NO UTA

Tecnicamente parlando, **Goemon** si segnala come un prodotto discreto, sicuramente più curato di **Doraemon**, tuttavia è palese che siamo ancora ben lontani dall'orgia grafica e dalla longevità ammirate nel capolavoro **Mario 64**. Fin dalle prime battute è possibile notare alcuni rallentamenti che si verificano quando sullo schermo fanno la loro comparsa più personaggi. Questo difetto è particolarmente evidente nelle sequenze "caserecce" dove i nostri concittadini tendono a far perdere allo scrolling qualche frame di troppo. Un altro inconveniente deriva poi dal sistema di gestione delle inquadrature. In **Goemon** infatti, a differenza di **Mario**, non è possibile modificare liberamente il tipo di visuale ma dovremo seguire lo svolgersi dell'azione da un'unica telecamera. Questa si sposterà zoomando e unzoomando automaticamente e, anche se il più delle volte la copertura e la visuale fornite risultano chiare, in alcuni frangenti (specie quando vi troverete con le spalle al muro) l'inquadratura tenderà a bloccarsi non consentendovi di valutare cosa vi si para innanzi. Alcuni spostamenti a livello di camera risultano inoltre un po' troppo rapidi e secchi il che, oltre a generare sindromi da mal di mare, dà luogo a sparizioni di poligoni di una certa entità. Buone notizie vengono invece dal fronte del sistema di controllo infatti, nonostante le enormi possibilità del pad del Nintendo siano state sfruttate solo in minima parte, i vari comandi risultano facilmente accessibili. Il controllo del personaggio avviene tramite il piccolo stick che si erge al centro del controller e, anche se all'inizio incontrerete qualche difficoltà nell'eseguire i movimenti che più vi aggradano con il giusto tempismo (è infatti possibile muoversi a tre differenti velocità a seconda della pressione esercitata sullo stick), dopo un paio d'ore sarete completamente padroni della situazione. Buoni anche i vari intermezzi che, nonostante siano calcolati dalla macchina in tempo reale, vantano una discreta pulizia ed un taglio tipicamente cinematografico mentre l'elemento più godibile di questo **Goemon** risulta indubbiamente l'accompagnamento musicale. Il titolo è stato stipato all'interno di una card da 128 MegaBit: ebbene, di questi ben un terzo è stati dedicato alle musiche! Non c'è da stupirsi quindi che il prodotto includa diverse sigle interamente cantate (personalmente ne ho ascoltate 3) tutte di ottima qualità alle quali si vanno poi ad affiancare una quantità di sintesi ed effetti veramente notevoli come le risate del pubblico per le battute dei vari garzoni o il rumore dei piedini del nostro personaggio mentre sale le scale. Ovviamente lo stile dei vari componimenti risulta molto particolare e alcune melodie potrebbero anche risultare un po' snervanti ma, in generale, tutte le composizione contribuiscono a dotare il prodotto di un'atmosfera molto giapponese.

Shogun

PAGELLA

GRAFICA	78
SONORO	89
GIOCABILITÀ	77
LONGEVITÀ	73
ORIGINALITÀ	60
GLOBALE	74

SI RINGRAZIA
CRAZY VIDEO
PER ILA CARTUCCIA

Parlare di alta tecnologia è sempre stato difficile...

Tetrisphere

Sino a poco tempo dopo la sua uscita originale, visto il notevole successo riscosso, i titoli che hanno tratto ispirazione da **Tetris** sono diventati sempre più numerosi. Semplici cambiamenti a livello tecnico, come l'utilizzo di grafica tridimensionale, o variazioni sul tema, quali l'inserimento di colori da accostare per cancellare i pezzi, hanno messo a disposizione del giocatore un'ampia scelta pronta ad accontentare qualsiasi tipo di richiesta. Nessun gioco è però riuscito a replicare in maniera fedele le caratteristiche che hanno reso **Tetris** un vero capolavoro, ovvero l'estrema semplicità e immediatezza della struttura di gioco; ci prova ora **Tetrisphere**, nuova produzione della Nintendo per la propria console a 64 bit. Come si intuisce dal nome stesso del prodotto, una sfera ricopre una parte fondamentale in tutto il corso del gioco. Qualsiasi sia l'opzione selezionata infatti (cinque diversi tipi di giochi in singolo e uno contro un avversario umano) lo scopo fondamentale del gioco è quello di arrivare al centro della sfera presente sul monitor utilizzando i pezzi che appaiono nella parte in basso a sinistra dello schermo; questi pezzi colorati devono essere lanciati contro i tasselli della stessa forma che si trovano sulla superficie della sfera, per cancellarli e liberare spazi. Non è però possibile distruggere tutte le zone presenti sulla sfera dato che alcuni pezzi possono essere eliminati solamente con reazioni a catena ; bisogna quindi stare molto attenti visto che, se si cerca di mettere un pezzo in un punto non permesso, oltre a perdere del tempo prezioso il numero di vite disponibili cala di una unità (tre all'inizio). Di tanto in tanto inoltre, vengono messi a disposizione dei tasselli senza forma che possono essere utilizzati in diverse zone per eliminare i pezzi più fastidiosi e difficili da raggiungere. Senza dubbio, spiegare un puzzle game non è semplice e, se la struttura di gioco vi sembra complicata non preoccupatevi, dopo pochi secondi di gioco tutto risulta abbastanza chiaro. Sono abbastanza chiari e evidenti i vari difetti presenti in **Tetrisphere**: innanzitutto il metodo con cui si decidono quali sono i pezzi che si cancellano nelle reazioni a catena non è di immediata comprensione e poi, mi è sembrato proprio che in molti casi non sia necessario calcolare dove mandare i pezzi ma sia sufficiente cercare una qualsiasi zona disponibile senza affannarsi per studiare una tattica da seguire. **Tetrisphere** è certamente un gioco insolito e che cerca di inserire qualche nuovo elemento in un genere ormai sfruttatissimo; peccato solamente che i programmatori non siano riusciti a trovare le giuste innovazioni e che, per questo motivo, il gioco targato Nintendo soffra di alcuni difetti a livello strutturale.

GLOBALE 75

Nei puzzle game, solitamente, gli elementi che ne garantiscono il divertimento sono l'immediatezza e la possibilità di studiare differenti tattiche per migliorare le proprie prestazioni. Mentre la prima di queste due caratteristiche è presente in Tetrisphere, non mi è sembrato di notare la presenza della seconda. Quello che intendo dire è che, in alcune situazioni di gioco (giocando in due per esempio) non è sempre necessario calcolare con attenzione il punto in cui lanciare il pezzo, ma basta continuamente girare alla ricerca di una zona in cui sia possibile cancellare qualcosa per poi lasciare il più rapidamente possibile il pezzo sperando in reazioni a catena. Questo problema toglie indubbiamente molto del divertimento visto che può capitare di venire battuti o di vincere senza neanche rendersi perfettamente conto di quello che è successo. Non particolarmente esaltante inoltre la realizzazione tecnica, graficamente discreta (alcuni fondali però sono veramente deludenti) ma caratterizzata da musiche veramente insopportabili già dopo pochi minuti di gioco; notevole invece la longevità che, oltre alla presenza di più di trecento livelli e cinque modalità di gioco in singolo, può contare anche sull'opzione per due giocatori. Siamo comunque lontani, purtroppo, dai livelli qualitativi dei classici del genere.

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	NINTENDO
GENERE	ROMPICAPO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-2

SI RINGRAZIA ATLANTIDE PER IL CD

Dynamite Soccer

Anche se i giapponesi sono riusciti a realizzare una delle migliori simulazioni calcistiche mai apparse su computer e/o console (**International Superstar Soccer** per Super Nes e il sequel su Nintendo 64), l'impressione generale è che la maggior parte dei programmatori nipponici non abbiano ancora capito bene la vera essenza di questo sport. Non si può spiegare in altri modi la continua produzione di titoli dedicati alla J-League, tutti caratterizzati da una impostazione prettamente arcade nei quali viene posta l'attenzione principalmente sull'immediatezza e la semplicità dei controlli a scapito della costruzione della manovra e dello studio delle tattiche. Questo genere di giochi approda ora anche sul Nintendo 64 grazie a **J-League Dynamite Soccer**, prima produzione del genere da parte dei giapponesi della Imagineer. Nessuna novità da segnalare nel settore delle opzioni che offrono la possibilità di giocare una partita amichevole (fino a quattro giocatori contemporaneamente, non tutti nella stessa squadra, purtroppo), di prendere parte al campionato giapponese, di affrontare la cinica lotteria dei rigori oppure di partecipare all'All Star Game, partita che vede incontrarsi le migliori stelle delle due conference che compongono la J-League. Dopo aver settato alcuni parametri che riguardano la partita, quali la durata dell'incontro, il livello di difficoltà e l'abilità da parte dei portieri, non resta che selezionare gli undici giocatori da mandare in campo e la tattica che si desidera utilizzare tra le sette differenti a disposizione (che comprendono i classici 4-4-2, 4-3-3, la sweeper e altro ancora) e poi scendere in campo. L'impressione iniziale non è certamente delle più positive e questo giudizio negativo viene confermato anche dopo un più attento esame; la struttura di gioco è praticamente identica a quella del vecchio **Formation Soccer** della Human (titolo convertito praticamente per qualsiasi console) con gli stessi, numerosi, difetti e i pochi pregi. Tra gli aspetti positivi bisogna segnalare una semplicità del sistema di controllo, che rende immediatamente giocabile il titolo della Imagineer e, purtroppo, poco altro. Più lunga è invece la lista che riguarda i difetti. Tanto per cominciare infatti, la realizzazione tecnica non è certamente all'altezza delle notevoli capacità della console della Nintendo; la grafica è generalmente di livello medio-basso, principalmente a causa di animazioni non particolarmente curate e anche il sonoro non offre nulla di nuovo e esaltante. La struttura di gioco, come ho già scritto, è identica a quella di **Formation Soccer**; poche giocate a disposizione e una quasi totale impossibilità di costruire azioni degne di tale nome sono le principali pecche in questo settore. La partita si riduce infatti spesso a continui rilanci da una parte all'altra del campo, con colpi di testa e girate volanti che offrono comunque spunti di divertimento; il giocatore infatti, non controlla solamente il calciatore che sta colpendo la palla, ma anche quelli che si trovano nei pressi. Per questo motivo, eseguendo, per esempio, una scivolata, si possono vedere due o tre giocatori vicini che scivolano; è quindi facile comprendere come l'azione risulti caotica e poco realistica. E' vero, **Formation Soccer** ha riscosso un discreto successo quando è uscito originariamente in Giappone, ma si tratta ormai di un titolo datato soprattutto nella struttura di gioco.

End

Inutile dire che confrontare J-League Dynamite Soccer con il capolavoro della Konami è quantomeno fuoriluogo dato che, viste le notevoli differenze qualitative, sarebbe come far giocare, con tutto il rispetto, una squadra del campionato dilettanti contro la Juventus. Mi limito quindi a sottolineare che, oltre a riproporre una struttura di gioco datata e ormai superata, i programmatori non hanno curato neanche la realizzazione tecnica tanto che è facile pensare che una grafica e un sonoro del genere siano facilmente ottenibili anche su console meno potenti. Insomma, una vera delusione.

SI RINGRAZIA ATLANTIDE PER LA CARTUCCIA

67 GLOBALE

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	IMAGINEER
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-4

Last Bronx

Pesante! Questa è stata la prima impressione che ho avuto quando ho preso in mano la prima volta la confezione di **Last Bronx** per Saturn. Un'affermazione che, però, potrebbe assumere diversi significati a seconda di come viene interpretata. **Last Bronx**, infatti, non è certo un titolo che spunta fuori dal nulla, ma ha sulle spalle tonnellate di news e anticipazioni che imperversano ormai da mesi sulle pagine di Mega Console. C'è chi lo aveva già definito la risposta della Sega a **Tekken** della Namco per PlayStation e questa potrebbe essere considerata una valida interpretazione. Se però devo essere sincero, la pesantezza di **Last Bronx** non è riferita al gioco in se ma principalmente alla confezione, piena oltre che di due CD, di ogni sorta di scartoffia, dal manuale alle dozzine di cartoline pubblicitarie e di registrazione della Sega. Una volta aperta la scatola, la prima cosa che sono andato a vedere è stato il manuale di istruzioni e a questo punto ho avuto un serio attacco di panico. Dove diavolo erano le schede dei personaggi e le relative mosse? Un vero problema, visto e considerato che avevo già provato a giocare senza degnare le istruzioni di uno sguardo e ovviamente non ero riuscito a combinare grandi cose che non fossero le solite e semplici combinazioni tipo pugno-calcio e via dicendo (che poi sia anche riuscito a terminare il gioco alla prima partita usando SOLO questa mossa non è un fatto da trascurare ma meglio rimandare questo discorso a dopo). Ma un rapido ri-esame della confezione e delle sopracitate scartoffie in esso contenute mi ha permesso di risolvere brillantemente il problema. La Sega ha concepito, infatti, la grande genialata di inserire le schede dei personaggi in un bel poster pieghevole ma non ha considerato un paio di fattori. Il primo è che essendo un poster, le sue dimensioni, per quanto ridotte rispetto a uno normale, rimangono simili a quelle della Gazzetta completamente aperta e non permettono una facile e immediata consultazione. Secondo, che le scritte sono alquanto ridotte e necessitano un discreto sforzo visivo per essere lette con il rischio di ritrovarsi un bel mal di testa in men che non si dica. Chiuso il discorso con i problemi dovuti alla documentazione, eccoci al gioco vero e proprio. **Last Bronx** è stato sviluppato da quelle teste calde conosciute come AM3, responsabili anche di produzioni come **Sega Rally**, **Manx TT**, **Virtual On** e il recente **Top Skater**. Il gioco è ambientato nei bassifondi di una Tokyo del 21° secolo, dove la violenza regna sovrana e l'unica legge valida è quella del più forte. Le bande della città hanno così deciso di fronteggiarsi una volta per tutte e i loro leader dovranno combattere tra loro. Chi vince assume il comando della banda rivale e il controllo dei suoi territori fino a conquistare tutta Tokyo. Questo fa immediatamente capire che il gioco non è incentrato sul solito torneo di arti marziali dove predominano le tecniche a mani nude, ma è stata preferito un ambiente più brutale. Inoltre, differentemente dai precedenti picchiaduro 3D per Saturn (tranne il caso di **Tohshinden**) sono state incluse le armi. Questo differenzia abbastanza radicalmente il gioco rispetto ai precedenti in quanto l'uso della armi permette al giocatore di realizzare

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	PICCHIADURO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-2

moltissimi tipi di combinazioni e non di incentrare tutti i combattimenti sulla solita formula pugno-calcio-pugno come accadeva in **Virtua Fighter**. E' scomparso anche il Ring Out e per vincere un avversario occorre necessariamente mandarlo al tappeto oppure essere in vantaggio allo scadere del tempo a disposizione. Invariato, invece, rimane l'ormai collaudato sistema di controllo basato su tre pulsanti (calcio, pugno e parata) che, nonostante siano ormai anni che viene adottato nei picchiaduro poligonali della Sega, riesce ancora a mandare in tilt i giocatori più esperti che sono abituati da sempre a parare indietreggiando (una curiosità: il sistema di parare indietreggiando non è un'invenzione della Capcom per **Street Fighter** ma è stato inizialmente utilizzato nel mitico gioco **International Karate** per Commodore 64, anche se la maggior parte di voi non avrà nemmeno la più pallida idea di cosa diavolo stia parlando).

I GUERRIERI DELLA NOTTE

Quanti personaggi ci sono in **Last Bronx**? Ben otto e se si conta il nemico finale, ovviamente non selezionabile dall'inizio ma solo con qualche codice segreto più o meno nascosto. Non è che siano poi tantissimi otto personaggi anzi, sono un po' pochi, soprattutto se lo paragoniamo a titoli come **Fighters Megamix** dove erano stati inseriti più di venti combattenti diversi (addirittura la Stock Car usata in **Daytona**, ricordate?). Naturalmente ognuno di loro è specializzato nell'utilizzo di una particolare arma. Tommy, per esempio, è armato di bastone che gli permette di colpire da lunghe distanze. Le sue combinazioni di mosse, inoltre, sono piuttosto semplici da eseguire e questo lo rende particolarmente adatto ai principianti. Yoko ha, invece, tutti i numeri per essere uno dei migliori personaggi del gioco grazie alle sue poderose combinazioni. Armata di tonfa, ha a disposizione un sacco di mosse e può contare su una discreta velocità di esecuzione. Kurosawa, nonostante il nome, non è un parente del famoso regista ma sembra piuttosto uscito direttamente dalla serie animata "Kojiro" realizzata

dallo stesso autore di Saint Seiya. Toru Kurosawa è armato di una spada di legno ed è uno dei personaggi più violenti e forti del gioco grazie alle combinazioni di pugni seguiti da fendenti della sua arma. Lisa, donzella giovane, carina ed elegante, usa come arma un paio di bastoni elettrizzati e le sue fantastiche gambe (evidenziate da una minigonna vertiginosa) con i quali sferra calci micidiali. Zaimoku ha un'arma tanto singolare quanto potente, vale a dire un gigantesco martello. Più che un personaggio di un picchiaduro questo sembra essere per lo più un incrocio tra Zangief di **Street Fighter** e Hammerin Harry (protagonista dell'omonimo gioco targato Irem e convertito tempo addietro per SNES). Questo è il classico personaggio lento come una lumaca ma talmente forte che gli basta un colpo per dimezzare l'energia dell'avversario (sempre che riesca a colpirlo) e può contare anche su un discreto numero di prese e proiezioni. Da scommettere che, come è successo per tutti i personaggi di questo tipo, nessuno lo prenderà in considerazione e il suo destino sarà quello di diventare uno dei personaggi meno utilizzati della storia dei picchiaduro. Joe è un altro personaggio candidato al titolo di migliore del gioco. Usa come arma un nunchaku (che

E' vero che i picchiaduro sono, in fin dei conti, tutti uguali. Questo valeva per Street Fighter e cloni e vale adesso per quelli 3D. Com'è possibile allora che alcuni riescano ad avere un successo strepitoso ripetendosi anche per i vari seguiti (come nel caso di Tekken) e altri invece cadono regolarmente nell'oblio o non riescono a ripetere il primo successo? Last Bronx, sotto molti aspetti, può essere considerato una sorta di nuova versione di Virtua Fighter ma, nonostante la pubblicità e le varie anticipazioni, difficilmente riuscirà a entusiasmare le folle più di quanto abbia fatto il primo picchiaduro 3D Sega e relativi seguiti. Il problema non risiede tanto nella giocabilità e nella qualità tecnica che sono tutto sommato a posto, ma proprio di come viene presentato il tutto. Ci sono due CD e questo può essere positivo, ma solo uno è per il gioco mentre l'altro contiene qualche spiegazione tattica. E' le sequenze animate? Solo qualcuna durante l'introduzione, per il resto nisba. Quanto meno gli altri picchiaduro sono pieni di animazioni o opzioni strane che, pur non influendo sulla struttura del gioco, contribuiscono sensibilmente a renderlo più o meno bello agli occhi del pubblico. In poche parole, è tutto un problema di soddisfazione e Last Bronx, come i suoi predecessori, sotto questo punto di vista non è proprio il massimo della vita. Non sembra ma una storia ben costruita o una bella sequenza animata può voler dire molto per decretare il successo di un gioco, basta vedere l'esempio di Street Fighter o di altri titoli.

manovra con un'abilità degna dei migliori maestri) oltre che una serie di tecniche di karate ed è in grado di colpire l'avversario una dozzina di volte in pochissimi secondi. Nagi Hojo è l'ultimo dei personaggi appartenenti alla categoria "donne con le palle" di **Last Bronx**. Come arma usa due Sai ovvero pugnali giapponesi, gli stessi che usa Elektra, eroina dei fumetti Marvel. Nagi si assicura il titolo di personaggio più sexy di **Last Bronx** per via del suo abbigliamento provocante e dello sfondo di gioco che fa da tema nel suo livello. Yusaku è l'ultimo personaggio "ufficialmente selezionabile" (ossia a disposizione sin dall'inizio senza bisogno di trucchi o amenità varie) di **Last Bronx**. Usa come arma un Sansekuton, un bastone snodato che assomiglia a una sorta di nunchuku a tre pezzi. Ha un'ottima velocità e potenza che ne fanno il classico personaggio adatto a tutti e sicuramente uno dei migliori (se non addirittura il migliore in assoluto) di tutto il gioco. L'ultimo personaggio del gioco è Red Eye, alias il cattivone finale, colui che da tempo regna incontrastato nei bassifondi della città. Come Yoko, usa dei poderosi tonfa ed è ovviamente veloce e potente. Inutile dire che per battere questa sottospecie di demone occorre sputare sangue.

SI RINGRAZIA
MICROMEDIA
PER IL CD

QUANDO IL GIOCO SI FA DURO...

Cosa dire della realizzazione tecnica di **Last Bronx**? Innanzitutto occorre sottolineare che la grafica è realizzata in alta risoluzione, esattamente come in **Virtua Fighter 2** e nel più recente **Fighters Megamix**. In **Last Bronx**, però, questa è molto nitida e definita, con un migliore utilizzo delle texture che allevia il difetto di personaggi spigolosi e squadrati. Il sonoro è ormai scontato che comprenda un sacco di effetti e frasi digitalizzate, oltre alle musiche tecno-metal che si adattano perfettamente allo stile del gioco. Da citare anche le varie introduzioni in FMV, realizzate in stile cartone animato che entusiasmeranno i più fanatici appassionati di anime. Purtroppo però ci sono una serie di problematiche non indifferenti. La più visibile riguarda il fatto che spesso, i poligoni dello sfondo scompaiono bellamente dallo schermo come se niente fosse. Il resto dei problemi è tutto incentrato sulla giocabilità. Non c'è niente da fare, otto personaggi (nove se contiamo il nemico finale) sono troppo pochi, anche se ognuno ha a disposizione moltissime mosse e combinazioni, alcune delle quali piuttosto spettacolari. Anche il livello di difficoltà è piuttosto basso. Come avevo anticipato nella prima parte della recensione, sono riuscito a terminare **Last Bronx** alla prima partita usando Yoko e una semplice combinazione Pugno-Calcio. E alla fine? Uno si aspetta una sequenza animata come per l'introduzione e invece viene ripagato solo con un finale realizzato in 3D poligonale di una decina di secondi di durata al massimo. Non è giusto!

DUE CD AL PREZZO DI UNO

Il fatto che nella confezione di **Last Bronx** siano stati inseriti due CD non vuol dire che vengano utilizzati entrambi. Il primo, infatti, è quello del gioco. Il secondo, invece, contiene una specie di guida interattiva che spiega al giocatore come combattere e illustra le tattiche di gioco migliori a seconda del personaggio utilizzato e del nemico da affrontare. In poche parole una sorta di "Grande Enciclopedia del Papagno"...

Un mega abbonamento con un mega sconto del 20%
e il mega vantaggio di non perdere neanche un numero di Mega Console
Sì, desidero abbonarmi a MEGA CONSOLE
per un anno (11 numeri) a lire 52.000 anziché lire 66.000
Nome
Cognome
Via e numero
CAP
Città
Prov.
Tel. ( )
Modalità di pagamento
Pagherò l'importo di Lire 52.000
Con bollettino postale che mi invierete
Con carta di credito:
American Express
Visa
Carta Sì
numero
titolare della carta di c.
scadenza della carta di c.
firma
Spedire in busta chiusa a: SODIP S.p.A. - Servizio Abbonamenti - Casella Postale 7 - 20092 Cinisello B. (MI)
o inviare tramite FAX al numero 02/66030267

Marvel Super Heroes

Tanto per cominciare, **Marvel Super Heroes** è **Marvel Super Heroes**, nel senso che la versione per Saturn di questo picchiaduro Capcom è letteralmente identica alla versione apparsa sulla scena dei coin-op da circa un paio di anni. Questo è il secondo titolo, scusate mi correggo, secondo picchiaduro che la Capcom realizza ispirandosi ai celebri personaggi della Marvel. Il primo è stato **X-Men - Children of the Atom**, uscito in versione casalinga anche quello da ormai molto tempo e, anche in quel caso, si è trattato di un'ottima conversione. Francamente realizzare un picchiaduro utilizzando questi personaggi ha sempre suscitato qualche discussione tra fanatici e non. Qual è il problema? Molto semplice. Come spero tutti saprete queste figure, che da tempo hanno conquistato un loro posto fisso nelle edicole di tutto il mondo, sono piuttosto singolari e ognuna di loro, oltre alla natura del loro potere, ha un carattere fondamentalmente diverso. Nelle storie Marvel questo viene evidenziato abbastanza spesso, soprattutto il fatto che un personaggio sia più forte e potente di altri e che occorra un vero battaglione di eroi per sconfiggerlo. Detto in poche parole ci sono personaggi fortissimi e altri meno. In un picchiaduro, invece, si parte dal presupposto che tutti abbiano le medesime possibilità di vittoria rispetto all'avversario, poco importa se questo ha un potere in grado di distruggere un'intera città col pensiero o solamente una forza fisica leggermente superiore alla norma. Per esempio, in **X-Men Children of the Atom**, il nemico finale è Magneto, signore del magnetismo e quindi in grado di muovere e manipolare svariati tipi di energia e materiali metallici. Un altro dei personaggi, Colossus, è composto di metallo e quindi, in teoria, non ha nessuna possibilità di farla in barba a Mr. Magneto ma nel gioco, non si sa bene come, ci riesce eccome. In **Marvel Super Heroes** questo paradosso è ancora più lampante. La storia si basa infatti sulla saga delle Gemme dell'Infinito. Queste sono sei e ognuna di loro fornisce (a chi la possiede) un diverso potere, dal controllo dello spazio/tempo alla forza fisica e via dicendo. La particolarità è che chiunque possiede tutte e sei le gemme ottiene un potere praticamente assoluto. Si dia il caso che questi ninnoli siano finiti in mano a Thanos, uno dei "cattivi" più potenti dell'universo Marvel. Il compito del giocatore sarà quello di debellare questa minaccia, combattendo contro gli altri eroi (dimostrando quindi di essere il più forte) e quindi contro Thanos. A questo punto la domanda sorge spontanea. Se Thanos ha praticamente in mano il potere di un dio, come può sperare un personaggio come Capitan America (per non dire Psylocke o un altro qualsiasi) di uscire vittorioso da tutta questa storia? Inoltre, se proprio vogliamo mettere tutti i puntini al posto giusto, la metà dei personaggi di **MSH** non era stata nemmeno inserita nella saga originale. Non metto in dubbio che il tipo di gioco abbia influenzato le scelte fatte, ma credo che anche questo possa creare qualche divergenza tra i più fanatici.

L'agilità supereroica dell'Uomo Ragno non lo salva da un devastante "tuffo" di Juggernaut

Con una combo così, nemmeno quell'energumeno di Juggernaut resiste...

Premete giù due volte poi L e R contemporaneamente e Hulk non avrà scampo...

IL POTERE DELL'INFINITO

Marvel Super Heroes è un picchiaduro. Su questo ormai è stato tolto ogni dubbio anche se qualche differenza rispetto al gozziliardo di cloni di **Street Fighter** presenti sul mercato c'è e si vede. Fondamentalmente si tratta di una

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	CAPCOM
GENERE	PICCHIADURO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-2

L'Infinity Counter è l'ideale per finire chi sta effettuando attacchi disperati a energia zero

Persino le mosse normali hanno un impatto visivo devastante!

Se questo non è uno sprite GROSSO...

evoluzione del precedente **X-Men - Children of Atom**, mantiene infatti le medesime caratteristiche, tra cui gli sfondi animati e l'area di gioco che si danneggia durante il combattimento. Anche la possibilità di creare combinazioni di mosse che aveva contribuito a fare di **X-Men** un gran gioco è stata mantenuta e in **MSH** è stata ampliata, consentendo al giocatore di realizzare combinazioni incredibili, che possono raggiungere anche la ventina di colpi consecutivi. Per quanto riguarda le tecniche di combattimento, ogni personaggio ha a disposizione una moltitudine di colpi speciali e super mosse. Queste ultime possono essere solo una (come Capitan America) o addirittura tre (il caso di Psylocke), ma occorre prima aspettare che l'indicatore sotto la barra dell'energia vitale sia piena, altrimenti non è possibile realizzare queste potentissime tecniche. Differentemente da **X-Men**, questa possibilità in **MSH** è cumulabile, esattamente come succedeva in **Vampire Hunter**. Per caricare l'energia delle super mosse, infatti, occorre combattere normalmente; se questa però si riempie completamente, l'energia che eventualmente andrebbe sprecata perché la barra è piena non viene sprecata come al solito, ma viene accumulata. Appare un puntino accanto alla barra e questa ricomincia daccapo. Il puntino indica che è possibile usare la super mossa anche se la barra non è piena. E' possibile, in questo modo, addirittura usare la super mossa per tre volte di seguito provocando all'avversario un danno incredibile. Ultima e importante differenza è il ruolo che giocano le Gemme dell'Infinito. Sono sei, ma questo lo sapevate già. Ognuna di loro dona un potere diverso a chi la possiede e anche questa non è nuova. Cosa succede se ognuno dei personaggi ne entra in possesso? Semplicemente che è possibile sfruttarne le caratteristiche a proprio vantaggio, usandola quando si vuole e producendo i più disparati effetti, dal recupero totale dell'energia a un attacco super potente. Il problema è che quando si viene colpiti le gemme cadono dalle mani del combattente e possono essere raccolte da uno qualsiasi dei due contendenti. Occorre, quindi, fare attenzione anche perché, alla fine del round, vengono assegnati tanti punti quante sono le gemme in vostro possesso. L'unico problema a tal proposito sorge nello scontro finale contro Thanos. Questo essere grigio, infatti, oltre ad avere già di per se un potere smisurato si appropria anche di tutte le Gemme. Brutta storia, veramente brutta...

BUFFONI IN CALZAMAGLIA

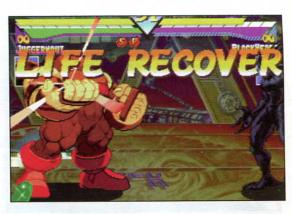
Insomma chi diavolo sono i poveri malcapitati che dovranno lanciarsi in questa missione suicida contro "Faccia di Pietra" Thanos? Alcuni di questi, molti li conosceranno già. Alcuni perché leggono i fumetti Marvel da una vita, altri perché avevano già provato **X-Men - COTA**. Di quest'ultimo titolo sono stati ripescati il selvaggio Wolverine, la bellissima e letale Ninja/Telepate Psylocke, l'innarrestabile Fenomeno e il sempre più potente Magneto, Signore del Magnetismo. A questi si aggiungono altri celebri personaggi Marvel, tra cui l'intramontabile Capitan America, la cui sete di giustizia gli permette di affrontare qualsiasi avversità; il vendicatore dorato, Iron Man e la sua armatura ultratecnologica, un vero e proprio arsenale (basta vedere il cannone protonico che usa quando esegue la super mossa); l'agile e scattante Uomo Ragno e l'essere vivente più forte del mondo, Hulk. Dalla parte dei cattivi invece, fanno la loro parte l'infernale BlackHeart e il piovroso

Capitan America abbatte il Dr. Doom con una mano sola: nel fumetto non sarebbe mai successo...

Prendendo la Gemma della Realtà iniziano a succedere cose strane: delle schegge di ghiaccio possono esserne la manifestazione

Shuma Gorath, per non parlare dei due boss finali, il Dottor Destino in persona e armatura e il già citato Thanos di Titano. A questo punto viene il solito dubbio che ormai imperversa nelle menti di ognuno di noi quando si parla di un picchiaduro. Ci sarà qualche personaggio segreto da selezionare tramite il solito trucconascostomanonpoitantovistocheregolarmentelosgamano? Francamente non siamo in grado di rispondere. Non abbiamo mai avuto notizie su eventuali personaggi nascosti in **Marvel Super Heroes** versione coin-op e dubitiamo che la Capcom abbia deciso di inserirne in questa versione casalinga. In **X-Men** come personaggio nascosto era stato inserito Gouki/Akuma ma questo non vuol dire che la Capcom abbia deciso di ripetersi.

MARVELLOUS!!!

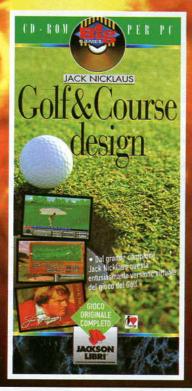
Dalla teoria alla pratica ovvero dalla storia del gioco a come è stato realizzato. Passaggio obbligato in tutti i prodotti videoludici ma in **Marvel Super Heroes** occorre fare i conti anche con la cartuccia di espansione. Fondamentalmente questo accessorio (lo stesso usato in **King of Fighters** e in tutti i titoli SNK per Saturn) non è necessario ma permette di aggiungere maggior dettaglio grafico al gioco. Questo vuol dire migliori animazioni e sfondi animati. Bisogna però ammettere che anche senza l'ausilio dell'espansione **Marvel Super Heroes** si comporta molto bene. L'unica differenza che ho notato, infatti, è un leggerissimo calo delle animazioni, un difetto che però è talmente leggero che quando si gioca non viene nemmeno da pensarci. Il sonoro è rimasto identico alla versione coin-op, con i soliti effetti digitalizzati e musiche masterizzate sul CD. L'unico vero neo è l'estrema semplicità del gioco. Al livello medio sono riuscito a terminare il gioco alla prima partita usando Psylocke mentre al massimo grado di difficoltà ho usato solo un paio di continue. Ci sono molti personaggi (anche se alla fine sono solo dodici), ma il fatto che sia troppo semplice non contribuisce certo ad aumentare la longevità del gioco. In questo modo rischia, invece, di esaurirsi troppo in fretta e alla fine ci si ritrova tra le mani un gioco indubbiamente bello, ma privo di qualche elemento nuovo o interessante che vada oltre la possibilità di sfidare qualche amico usando il proprio super-eroe preferito.

Bio Massa

SI RINGRAZIA
MICROMEDIA
PER IL CD

Marvel Super Heroes ha come unico vantaggio quello di avere un'ottima grafica, dal disegno agli sprite grossi metà dello schermo. Il problema fondamentale è che non racchiude praticamente nessuna novità che non si sia già vista in qualche altro picchiaduro uscito sul Saturn. Un po' di tempo fa, quando uscì la versione da sala giochi, sicuramente poteva essere un titolo innovativo, ma dopo aver visto su Saturn titoli come Street Fighter Alpha 2, Vampire Hunter o Cyberbots, questo non mi entusiasma più di tanto, non più di quanto avrebbe fatto X-Men se fosse uscito adesso invece che l'anno scorso. In fin dei conti stiamo parlando solo di un'evoluzione di quest'ultimo titolo. Infine il problema del grado di difficoltà troppo basso. Terminare un gioco alla prima partita fa sempre piacere, ma a che prezzo? Si perde subito tutto il gusto e alla fine non rimane nulla che un gioco divertente in coppia ma per il resto piuttosto monotono.

PAGELLA

GRAFICA	93
SONORO	90
GIOCABILITÀ	87
LONGEVITÀ	82
GLOBALE	85

M A N E G G I A R E   C O N   C U R A

UN SALTO OLTRE L'AVVENTURA!

Marathon 2 è un vero salto di qualità nei giochi d'azione e d'avventura tridimensionali in prima persona: la sua grafica texturizzata SVGA, l'estrema precisone della definizione e l'ambiente sonoro stereo ti impressioneranno, la meccanica del gioco ti avvincerà. Sarai un agente segreto a bordo della nave-colonia spaziale Marathon, e il computer centrale Durandal ti affiderà una missione piena di rischi... Marathon 2 ha caratteristiche uniche, come il rilevatore di movimento e personaggi gestiti dal computer che parlano e combattono con te o contro di te. E se giocherai in rete, avrai possibilità mai viste prima: fino a otto giocatori possono giocare in cooperazione fra loro, divisi in squadre o uno contro l'altro. Buon divertimento e buoni brividi!

LIRE 29.900 COD.6201

PORTATI A CASA UN GRANDE MAESTRO.

Con questo nuova, fantastica versione di golf virtuale, hai finalmente a disposizione un vero, grande maestro tutto per te: sarà infatti Jack Nicklaus a svelarti i segreti di questo magnifico sport, a darti i suoi preziosi consigli, ad assisterti con la sua autorevole presenza.

Potrai allenarti, partecipare a una gara, a un torneo, crearti anche un tuo campo personalizzato. Il Corso di Jack Nicklaus ti permette di controllare ogni elemento del gioco: la mazza, il tipo di tiro, la direzione, la forza. Entrerai così nel piacevole ambiente naturale del campo da golf, ti sembrerà di sentire il profumo dell'erba, infine colpirai la palla e la vedrai entrare in buca. Impugna il mouse, il green ti aspetta.

LIRE 16.900 COD.6134

LA MOSSA VINCENTE.

Dagli scacchi al poker ai solitari, "5 Games Super Pack" raccoglie cinque fra i giochi più popolari e divertenti.

Avrai così sul tuo PC, tutti insieme, i "giochi più giocati", per rinnovare ogni volta la sfida con te stesso e migliorare la tua tecnica di gioco, con il piacere di un'interfaccia grafica nuova e avvincente.

Inoltre, avrai la possibilità di controllare direttamente dai giochi un riproduttore Cd audio, e quindi di giocare con l'accompagnamento della tua musica preferita.

Per rendere ancora più emozionante le tue giocate, non porre limiti alle tue puntate in denaro virtuale: non rischi nulla, solo di divertirti un sacco!

LIRE 16.900 COD.6140

C E R C A   I   T R E   N U O V I   B I G   G A M E S   I N   E D I C O L A !

JACKSON LIBRI
www.jacksonlibri.it

WipEout 2097

Questo è certamente un periodo felice per i possessori di Saturn. Non solo il numero di acquirenti della console targata Sega sta aumentando grazie alle numerose offerte dei distributori europei, ma le prossime uscite in programma sono senza dubbio particolarmente interessanti. Mentre le uscite autunnali per Playstation si limitano infatti alla solita massa di inutili sequel e di titoli con grafica tridimensionale di scarsa qualità e quelle per Nintendo 64 rimangono sempre un'incognita (non esiste praticamente nessuna tabella in cui vengono annunciate ufficialmente le date di uscita dei giochi), la qualità dei prodotti per Saturn è sempre in costante aumento; da sottolineare poi il fatto che, buona parte dei titoli che tanto hanno reso famosa la console della Sony, sono in fase di conversione su Saturn. Non importa comunque, dato che noi sappiamo di aver fatto la scelta giusta e, da pochi giorni, c'è un motivo in più per possedere un Saturn: **WipEout 2097** è arrivato!

HOVERCRAFT: IL VEICOLO DEL FUTURO

Come appare evidente dopo pochi secondi di gioco, il controllo del mezzo non è propriamente identico a quello di una macchina ma è più simile a quello di un hovercraft. Questo fatto ovviamente non crea nessun problema a coloro che usano questo insolito mezzo tutti i giorni, magari per andare a lavorare, ma per noi comuni mortali, che non abbiamo mai avuto la possibilità di guidare un mezzo del genere, è necessario un breve periodo di pratica prima di riuscire a mantenere senza difficoltà l'hovercraft all'interno della pista. Questo non vuole però dire che il gioco è stato malamente realizzato e poco curato (anzi, il sistema di controllo è sempre preciso e puntuale) ma che la combinazione di turbo acceleratori, freni ad aria e percorsi particolarmente tortuosi lo rendono una sfida adatta anche ai giocatori più esperti.

Speriamo di riuscire a raccogliere qualche utile arma, magari un missile o qualcosa di altrettanto distruttivo per concludere la nostra sfida con i Feiser che abbiamo davanti

SUPERSONIC TEAM

Come facilmente potete immaginare, il futuristico mondo delle gare di hovercraft è particolarmente competitivo grazie alla presenza di quattro team pronti a tutto pur di prevalere nel campionato mondiale. Come già accadeva nell'originale **WipEout**, ogni mezzo ha differenti caratteristiche che rispettano i canoni classici di questo genere di giochi (ovvero mezzi particolarmente veloci ma poco manovrabili oppure più lenti ma più facili da controllare) ma in fondo, chi ha bisogno di manovrabilità e velocità quando ci sono... le armi! E non si tratta di armi banali e poco potenti, ma dei migliori ritrovati della tecnologia. I classici razzi sono ovviamente presenti, ma sono altre le armi più richieste, quali il Thunder Bolt oppure l'eccezionale Quake Disruptor, in grado di devastare praticamente qualsiasi avversario. Avversari che, ovviamente, non stanno certo a guardare ma rispondono lasciando sulla pista, per esempio, pericolosissime mine che, oltre a ribaltare e danneggiare il mezzo, causano distruzione sul tracciato rendendo meno semplice il passaggio degli hovercraft. Nei livelli di difficoltà più avanzati poi, i piloti nemici sono particolarmente agguerriti e riuscire a vincere diventa un'impresa veramente ardua; ovviamente non manca la ricompensa finale visto che, concludendo vittoriosi tutte le piste, si può accedere a interessanti e divertenti extra.

VAI COL TURBO!

Per avere un minima possibilità di vittoria, è importantissimo fare ampio uso dei differenti power-up che sono sparsi sul tracciato. Questi hanno la forma

Non c'è dubbio che WipEout 2097 sia uno dei migliori titoli mai visti per Saturn per quanto riguarda la realizzazione tecnica

Sbattete contro troppi muri o colpite le mine lasciate dai nemici e otterrete un solo risultato: la distruzione!

La partenza con il turbo permette di guadagnare alcune posizioni sin dai primi istanti di gara

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	PSYGNOSIS
GENERE	CORSA
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1

Gli effetti di trasparenza, non propriamente impeccabili, sono gli unici veri difetti presenti in WipEout 2097

I porcospini e le rane sono stati tra i primi a festeggiare la nascita e lo sviluppo di questi nuovi mezzi...

Ovviamente è presente un tempo limite che elimina dalla corsa i piloti più lenti grazie al solito sistema dei Check-Point

di toppe posizionate sulla superficie delle piste e, passandoci sopra, vengono attivate alcune caratteristiche speciali. Esistono due diversi tipi di "bonus". Il primo aumenta la velocità mentre il secondo permette di avere una nuova e potente arma; visto che però, l'arma non può essere selezionata ma viene scelta casualmente dalla console, è senza dubbio meglio concentrarsi sugli speed boost, nel caso ci fosse la possibilità di scegliere. Ovviamente, l'aumento notevole della velocità rende il controllo del mezzo più complesso e, proprio per questo motivo, il nostro consiglio è, anche per i piloti più esperti, di utilizzare questo power-up principalmente nei lunghi rettilinei o nelle curve più semplici. Un piccolo errore può infatti causare una pericolosa sbandata che, oltre a far perdere velocità, può portare a pericolosi scontri contro i bordi della pista; visto che a ogni impatto corrisponde una diminuzione dell'energia a disposizione (e quando l'energia è a zero, si esplode), una minima indecisione può costare molto caro.

Ammirate la velocità di questo veicolo... ben 241 chilometri all'ora

GAME HOVER

Per adattarsi al vostro stile di guida sono presenti quattro team ognuno caratterizzato da mezzi dotati di velocità di punta, accelerazione e maneggevolezza variabili. Ovviamente per le prime partite è consigliabile utilizzare gli hovercraft dotati di maggiore tenuta di strada per prendere la mano con il sistema di controllo ma, se si vogliono ottenere ottimi risultati e scoprire tutti i segreti presenti, è meglio imparare a guidare i team dotati dei mezzi più veloci e scattanti.

FEISAR
Il team Feiser, di provenienza europea, può essere tranquillamente considerata la squadra migliore per i giocatori alle prime armi. Gli hovercraft a disposizione di questo team non sono i più veloci, ma la loro estrema maneggevolezza e una resistenza veramente invidiabile li rendono perfetti per gli scontri con i muri quando si stanno cercando di imparare le caratteristiche di ogni tracciato.

AURICOM
Si tratta indubbiamente di un team che, viste le sue caratteristiche, è adatto fondamentalmente a piloti più esperti e che hanno già preso la mano con il sistema di controllo. Gli hovercraft a disposizione degli americani della squadra Auricom infatti sono dotati di una velocità di base e di una accelerazione veramente notevole, nettamente superiore a quella di buona parte dei team presenti (Feiser e AG System, per la precisione); i problemi di questi mezzi riguardano invece, ovviamente, la maneggevolezza, non impeccabile.

AG SYSTEMS
Questo particolare team è stato creato e sponsorizzato da giapponesi, quindi cosa dobbiamo aspettarci? Macchine veloci, piccole e poco costose? Beh, non esattamente, visto che gli hovercraft a disposizione di questo team sono certamente più avanzati di quelli a disposizione dei Feiser, con una maggiore velocità di punta, ma soffrono soprattutto nelle curve più secche e difficili.

QUIREX
Volete mettere alla prova le vostre capacità di pilota? Se la risposta è affermativa, il team che risponde alle vostre richieste è certamente il Quirex. Gli ingegneri russi a capo di questa formazione infatti hanno costruito mezzi incredibilmente veloci; peccato solamente che ogni hovercraft soffra di evidenti problemi con lo sterzo, fatto che rende ogni curva, anche la più banale, abbastanza difficile da affrontare (evidentemente in Russia le strade sono molto dritte...). I fan dell'alta velocità adoreranno questi hovercraft.

SUPER TEAM?
Diverse voci nel mondo delle corse degli hovercraft parlano della presenza di un nuovo team pronto a sbaragliare la concorrenza. Questo team dovrebbe avere a sua disposizione un mezzo con caratteristiche sbalorditive ma, per riuscire a pilotarlo, è necessario vincere tutte le competizioni e dimostrarsi il miglior pilota in circolazione.

IL FAVOLOSO QUAKE DISRUPTOR

Non avete mai notato come le armi migliori in tutti i videogiochi non solo sono in grado di distruggere tutto quello che è presente sullo schermo, ma hanno anche i nomi più strani e particolari? Nomi come "Small Missile" e "Little Gun" non incutono infatti nessun timore agli avversari e per questo, per ottenere risultati positivi, nel futuro hanno deciso di ricorrere agli "Electro Bolt", alla "Thunder Bomb" e al favoloso "Quake Disruptor". Ognuna di queste armi è rappresentata da una diversa icona che appare nella parte alta-centrale dello schermo, ed è veramente importante imparare a manovrare correttamente queste tecnologie se si vuole avere qualche speranza di vittoria. Per esempio, se si riesce a raccogliere un Turbo Boost e a utilizzarlo all'inizio di un lungo rettilineo, si possono facilmente guadagnare fino a due o tre posizioni, addirittura volando e saltando direttamente davanti ai piloti avversari. Gli effetti grafici che mostrano i risultati ottenuti utilizzando una qualsiasi delle armi sono veramente curati, specialmente per il Quake Disruptor che catapulta tutti i mezzi nemici presenti sullo

schermo in cielo per poi farli ricadere violentemente sul tracciato. Credetemi, rimarrete folgorati dal Quake Disruptor.

MI FACCIA IL PIENO, GRAZIE

Per essere onesti, bisogna ammettere che questi hovercraft futuristici sono piuttosto delicati; basta infatti sbattere troppo violentemente contro l'ambiente circostante o colpire alcune mine lanciate dal nemico per arrivare al fatidico Game Over. Comunque, gli scienziati del futuro hanno pensato proprio a tutto e hanno inserito in ogni tracciato una speciale "pit lane"; basta transitare infatti in questa parte della pista per ricaricare parzialmente gli scudi difensivi (soluzione già vista, ad esempio, nel leggendario **F-Zero** per Super Nintendo) senza perdere velocità. Inoltre, visto che i mezzi a nostra disposizione sono hovercraft, non c'è alcun bisogno di cambiare le gomme; un problema in meno da affrontare. Ciò di cui bisogna preoccuparsi, invece, è imparare

Siamo solamente dodicesimi, ma ci sono ancora tre giri per dimostrare il nostro valore...

la giusta tecnica per curvare. Per curvare normalmente è sufficiente utilizzare il pad direzionale mentre, quando si deve affrontare una curva più secca, è consigliabile utilizzare anche i due pulsanti che si trovano nella parte superiore del pad e che svolgono la funzione di freni ad aria; grazie a questa tecnica,

Questo tunnel può essere molto utile per incrementare la nostra velocità e guadagnare qualche posizione

L'Autopilot garantisce un notevole incremento della velocità

indispensabile se si vogliono avere speranze di vittoria, si possono eseguire anche le curve più difficili in maniera abbastanza agevole; l'unico difetto è la leggera diminuzione della velocità ma in fondo, è sempre meglio rallentare piuttosto che sbattere contro un muro. La croce direzionale può inoltre essere utilizzata per controllare la punta del mezzo durante gli atterraggi (sono presenti infatti diversi salti in ogni pista) e per avere un controllo leggermente migliore nelle curve più difficili.

QUANDO IL GIOCO SI FA DURO

Non c'è dubbio che in WipEout 2097 si debba affrontare una sfida di difficoltà discretamente elevata. Inizialmente è possibile scegliere tra tre differenti classi di corse con due tracciati in ogni classe, Vector, Venom e infine Rapier. Come ho appena scritto, ogni categoria è formata da due tracciati di differente difficoltà; le piste Vector sono, per esempio, le più semplici, mentre a livello Rapier bisogna essere dei veri esperti se non si vogliono ottenere sconfitte a ripetizione. Una volta diventati dei piloti esperti, si può ottenere la medaglia d'oro primeggiando in tutti i tracciati presenti; raggiunto questo risultato, non resta che cimentarsi in un campionato che comprende tutte e sei le piste. Si tratta di una sfida abbastanza complessa, vista l'abilità dei concorrenti, ma vale indubbiamente la pena riuscire a vincere dato che, proprio in caso di vittoria, vengono rivelate nuove opzioni

CHE ARMA UTILIZZO?

Come si può capire di che tipo di arma è dotato il proprio hovercraft? Semplice, basta dare una rapida occhiata all'icona che si trova nella parte superiore al centro dello schermo. Alcune icone possono sembrare simili tra di loro, ma dopo pochi minuti di gioco si impara tranquillamente a distinguere quale devastante arma si sta per lanciare contro il nemico. E' inutile dire che comprendere in che modo utilizzare al meglio un determinato armamento è fondamentale per riuscire a giungere alla vittoria finale.

L'arma migliore che si può trovare nel corso del gioco è senza dubbio il leggendario Quake Disruptor

Ecco le icone che rappresentano le mine (a sinistra) e gli Electro Bolt (a destra)

In questa immagine possiamo ammirare invece il Turbo Boost e l'Autopilot

Le icone che raffigurano i missili standard e il Plasma Bolt

Siete curiosi di sapere come si possono riconoscere lo scudo e i missili a ricerca? Eccovi accontentati

La Thunder Bomb e l'Energy Boost sono le ultime due armi a disposizione

Ecco il devastante Quake Disruptor in azione

segrete. Sì, ho parlato di opzioni segrete perché, proprio terminando la prima missione extra, interessanti novità vengono messe a disposizione del giocatore. Non so se è il caso di toglievi tutto il divertimento di scoprire quali sono queste novità... ma lo faccio comunque: ci sono due inediti e difficilissimi tracciati extra che vi aspettano!

INDUSTRIAL LIGHT AND MAGIC

Ora parliamo un po' degli effetti speciali presenti nel gioco. Per molto tempo, dopo l'uscita di questo titolo su Playstation, molte persone si erano mostrate scettiche riguardo alla sua conversione soprattutto per eventuali problemi a livello grafico; recentemente però, abbiamo potuto ammirare notevoli passi in avanti da parte dei programmatori nel settore visivo e **WipEout 2097** non fa' altro che confermare questo trend. Il mondo futuristico in cui si svolgono queste competizioni infatti è pieno di neon, esplosioni e icone luccicanti che illuminano la macchina e offrono un look veramente unico e particolare. Sfortunatamente, malgrado in alcuni titoli appena usciti per Saturn siano stati inseriti ottimi effetti di trasparenza, i programmatori non si sono sforzati più di tanto in questo settore e gli unici problemi nel settore grafico riguardano proprio questo aspetto.

Fortunatamente i programmatori della Psygnosis non hanno ripetuto gli errori che avevano commesso nella prima conversione e sono riusciti a realizzare una replica quasi perfetta della versione Playstation. Le uniche differenze con l'edizione per la console Sony sono da ricercarsi nella grafica, più in particolare negli effetti di trasparenza, non propriamente eccezionali (ma questo è un difetto che ha sempre afflitto il Saturn) e nel sonoro che, seppure di buona qualità, non riesce a essere coinvolgente come quello dell'originale. Si tratta comunque di un grandissimo titolo che offrirà ore e ore di divertimento grazie anche a una impeccabile struttura di gioco, a un sistema di controllo preciso e a un livello di difficoltà calibrato in maniera impeccabile. Che altro aggiungere? Niente, se non... correte a comprarlo!

CHEMICAL BROTHERS, PRODIGY E MOLTO ALTRO

Come probabilmente già saprete, nella versione Playstation di **WipEout** le musiche erano state affidate ad alcune tra le più popolari band inglesi. Gruppi come i Chemical Brothers, Photek, Fluke, Underworld e i famosissimi Prodigy hanno contribuito con tracce coinvolgenti e adatte al gioco e, proprio per questo motivo, eravamo tutti rimasti delusi nel sapere che la versione per Saturn non avrebbe avuto a sua disposizione queste musiche. Il sequel su Saturn soffre, purtroppo, dello stesso problema e ancora una volta, malgrado la qualità generale delle musiche sia abbastanza alta, non si raggiunge il livello dell'originale (comunque, visto che è ormai disponibile il nuovo CD dei Prodigy, basta ascoltarlo mentre si gioca per avere una buona musica di sottofondo). Una menzione particolare deve essere invece fatta per il computer, robot o qualunque cosa sia, che ci guida attraverso le varie fasi di gioco; una voce leggermente distorta ci tiene informate sulle armi a disposizione dei nemici, sulla resistenza dello scudo energetico e su molto altro aggiungendo una notevole dose di atmosfera al gioco.

TECNICAMENTE PARLANDO

Praticamente sotto qualsiasi aspetto la versione Saturn di **WipEout 2097** è una copia carbone dell'originale per Playstation. I percorsi infatti sono identici (se escludiamo i già citati problemi negli effetti di trasparenza) ma, fatto più importante, il sistema di controllo è rimasto invariato. La sensazione di essere alla guida di pesanti mezzi volanti è veramente eccellente e il controllo di questi hovercraft è quasi perfetto.

WipEout è stato originariamente creato tentando di miscelare i migliori aspetti di **Mario Kart** e di **F-Zero** (titoli del Super Nintendo) e penso che i programmatori siano riusciti perfettamente in questa difficile impresa. Pochissimi rilievi possono essere fatti nel settore della realizzazione grafica; i percorsi sono caratterizzati da scenari tridimensionali veramente eccellenti con un effetto di pop-up ridotto al minimo e, anche se su un tracciato si può notare un leggero rallentamento in alcuni passaggi, gli altri cinque percorsi schizzano a velocità analoga a quelli della controparte su Playstation. La quantità di dettagli è veramente fenomenale, tanto che potremo affermare che si

Nessun problema di clipping, nell'anno 2097

Se avete poca energia, fate molta attenzione alle curve più secche per evitare spiacevoli conseguenze

tratta dei tracciati più dettagliati mai visti in un gioco di guida per la console di casa Sega. Avendo già affrontato in precedenza il problema che affligge la parte sonora del gioco, non ci resta ora che confrontare **WipEout 2097** con gli altri prodotti del genere disponibili su Saturn. Anche se **Sega Rally** rimane ancora il capolavoro indiscusso di questa categoria (e lo sarà ancora per molto tempo, a meno che **Touring Car** non sia veramente incredibile), **WipEout 2097** può essere posizionato al seconda posto in questa particolare graduatoria e, considerando che alle sue spalle ci sono titoli del calibro di **Daytona, Daytona CCE** e **Manx TT Superbike**, mi sembra che sia d'obbligo consigliarne l'acquisto ai possessori di Saturn che cercano un po' di sano e veloce divertimento.

Darklight Conflict

Tutti sapete bene che ci sono persone che all'improvviso scompaiono senza lasciare traccia: la Raffai e Rai Tre ne hanno fatto la loro fortuna con "Chi l'ha visto?" ma non per questo sono riusciti a risolvere il problema. Cosa credete sia successo a questa gente? Si sono buttati da un ponte? Si sono ricreati una nuova vita in un paese esotico e lontano? O magari sono state rapite per essere sottoposte ad esperimenti di ingegneria genetica che gli consentissero di guidare i potenti caccia dei Repton per combattere l'imminente invasione dell'impero di Ovon? Secondo i programmatori della Electronic Arts è proprio quest'ultima la risposta giusta e su questa hanno costruito il gioco di cui andremo a parlare.

I WANT YOU!

A quanto pare l'ingegneria genetica è fondamentale per poter comandare al meglio uno di quei mezzi assai complicati, frutto di una tecnologia avanzatissima. Così ai poveri malcapitati vengono sostituite le braccia con dei tentacoli e vengono sottoposti ad altri tipi di trattamenti, in modo tale che alla fine rimanga loro ben poco di umano. Il perché delle persone che subiscono questo tipo di processo accettino poi di imbarcarsi pure in una missione al limite del suicidio è spiegabile solamente con l'ipotesi che gli pratichino pure il lavaggio del cervello. A questo punto il gioco vero e proprio ha inizio. Vista la complessità dei controlli che dovrete padroneggiare (voi mica avete i tentacoli!) è più che consigliato partire con le missioni di allenamento che vi porteranno via un po' di tempo ma che vi consentiranno poi di poter avere il governo della situazione e quindi apprezzare al meglio le qualità di **Darklight Conflict**. Le operazioni che proverete saranno numerose e vi vedranno volare, atterrare, sparare e bombardare bersagli di vario tipo. Questa sezione potrà sembrare a qualcuno un tantino troppo lunga ma, senza considerare che è obbligatoria, rappresenta comunque una indispensabile base della quale non potete fare a meno se volete riuscire a portare a termine il gioco.

NON SOLO DUELLI

Una volta completata tutta questa gavetta verrete lanciati nella vostra prima vera missione di guerra. Potreste stupirvi del fatto che le vostre prime uscite saranno piuttosto facili e monotone, in fondo quello che vi viene chiesto è di intercettare qualche debole navicella nemica, ma se avete un briciolo di pazienza vedrete che le cose si complicheranno... e di molto. Buona parte di questa difficoltà deriva principalmente dal bisogno di avere sempre e totalmente sotto controllo la vostra astronave, l'addestramento dovrebbe avervi aiutato ma non per questo il Darklight Conflict risulterà per voi una passeggiata. Negli sparatutto tridimensionali ambientati nello spazio (e quindi che presuppongono l'assenza di gravità) non è mai facile volare e combattere ma con la pratica apprenderete che ci sono delle manovre classiche da eseguire che vi potranno essere d'aiuto in determinate situazioni. Nei duelli aerei con i caccia nemici infatti vi accorgerete che, con piccole varianti dovute alla diversità

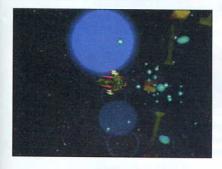
La forma delle astronavi di DC trae ispirazione da varie fonti cinematografiche

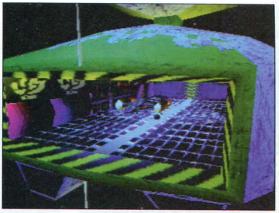
SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ELECTRONICS ART
GENERE	SPARATUTTO 3D
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1

Gli effetti di light-sourcing di Darklight Conflict sono la prima cosa che salta all'occhio

Il giocatore può coprire lunghissime distanze attraverso l'uso dell'iperspazio

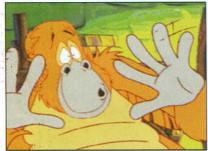
L'intensità del combattimento impedisce spesso di ammirare la bellezza delle astronavi di Darklight Conflict

delle situazioni, in fondo vi comportate sempre allo stesso modo. Innanzitutto è essenziale usare la visuale interna che vi consente di avere sott'occhio tutta la strumentazione di base. Se usate infatti l'inquadratura esterna potreste trovarvi più comodi nell'affrontare un singolo avversario ma potreste non accorgervi degli altri che vi arrivano alle spalle, informazione questa che solo il vostro radar di bordo può darvi, per giunta in modo preciso assieme alla distanza e alle caratteristiche dei nemici. Per il resto, come accennato, dovrete imparare solo qualche manovra classica che funziona sempre e riuscirete ad uscirne vincitori la maggior parte delle volte. Questo poteva essere un elemento fortemente negativo per la longevità del gioco ed ecco che quindi i programmatori hanno pensato bene di offrirvi una gamma di opportunità di combattimento diverse che si alterneranno in un crescendo di difficoltà col progredire delle missioni. Verrete infatti inviati ad attaccare stazioni orbitanti, minare linee difensive, distruggere asteroidi e scortare incrociatori stellari, e siccome siete in fondo in zona di guerra tutto questo lo dovrete fare sotto il costante attacco nemico che farà di tutto per distoglierví dai vostri obiettivi. Il sistema di password consente di salvaguardare con regolarità i vostri progressi senza costringervi a ripete le stesse cose ogni volta che accendete il Saturn. Le ultime missioni però sono particolarmente lunghe: non scoraggiatevi subito se dovrete riprovarle più volte prima di riuscire a terminarle ed avere quindi la tanto agognata password.

Dal punto di vista grafico **Darklight Conflict** colpisce per la raffinatezza e la cura dei particolari. Il Saturn viene infatti spinto al massimo delle sue possibilità ottenendo degli ottimi effetti di luce, come quelli dei laser che si riflettono su qualsiasi oggetto a cui passino a fianco; i programmatori hanno anche inserito una discreta varietà di navicelle diverse, tutte molto belle da vedere e ben curate in ogni frangente, anche quando purtroppo devono saltare in aria. Il sistema di controllo, come dicevamo, non è molto semplice da digerire perché utilizza (una volta tanto) tutti i tasti del vostro joypad ma al riscontro dei fatti risulta davvero comodo e ben fatto. **Darklight Conflict** è una simulazione spaziale di buon livello che ha il suo punto di forza in un'azione di gioco molto più complessa di quella che posso offrire la maggior parte dei suoi rivali e in una longevità di conseguenza decisamente maggiore. Una giusta via di mezzo per chi è stufo dei giochi totalmente arcade ma non è intenzionato a concentrarsi in una simulazione di quelle classiche.

Visuale dall'abitacolo: si distinguono il radar 3D, gli scudi, la freccia che indica il bersaglio e pure una simpatica astronave aliena

La storia è sempre quella, se un gioco è troppo facile ci si lamenta che lo si finisce in un paio d'ore e che va bene solo per i bambinetti. Se viceversa il titolo in questione presenta un livello di difficoltà più elevato si troverà sempre qualcuno disposto a lamentarsi perché si passano partite su partite senza riuscire a progredire. Partendo dal presupposto che non si può accontentare tutti, io personalmente preferisco che un gioco, come Darklight Conflict, sia in grado di mettermi seriamente alla prova ma in modo intelligente, senza scadere mai nella frustrazione di una difficoltà mal graduata. A questo aggiungiamo che la realizzazione tecnica è sicuramente di buon livello, con grafica e giocabilità molto curate e capite il perché di una valutazione così lusinghiera. Se volete un titolo che, come avviene molto più spesso sui Personal Computer che sulle console, sia una vera sfida fra voi e la macchina, allora Darklight Conflict è quello che fa per voi.

PAGELLA	
GRAFICA	82
SONORO	80
GIOCABILITÀ	85
LONGEVITÀ	87
GLOBALE	86

Discworld 2

Fondamentalmente, per riassumere la recensione, se vi piacciono le avventure comprate pure Discworld 2 altrimenti, lasciate perdere

Ecco un'altra immagine tratta dall'introduzione: praticamente Il Pianeta delle Scimmie...

Fuori dall'entrata del pub... taxi!

Uno dei generi meno sfruttati dai programmatori per console è senza dubbio l'avventura. Mentre infatti esistono diversi RPG, titoli in cui la struttura di gioco miscela abilmente i combattimenti contro feroci nemici con la ricerca di oggetti e di località, le avventure vere e proprie, ovvero quei giochi in cui è necessario principalmente studiare ogni locazione con attenzione, esaminando ogni piccolo particolare e parlare con tutti i personaggi che si incontrano sono quasi completamente riservate ai computer. I possessori di Saturn che hanno voglia di sperimentare questo diverso genere, hanno ora la possibilità di provare con **Discworld 2**, nuovissima produzione realizzata dalla Sega. La trama è abbastanza semplice e vede come protagonista Rincewind, un maldestro e codardo mago ai cui è stato affidato un compito di importanza vitale: ritrovare la Morte! Da quando infatti la "Signora con la Falce" è misteriosamente sparita, le anime dei morti vagano per il mondo senza meta, in cerca di un luogo in cui riposare eternamente. Inutile dire che toccherà a voi, nei panni di Rincewind, cercare di risolvere questo enigma e di far tornare la pace e la serenità sulla Terra.

L' UMORISMO PRIMA DI TUTTO

Il primo particolare che si nota in **Discworld 2**, sin dai primi minuti di presentazione, è la grande quantità di dialogo e di parlato presente durante tutto il gioco. Basta infatti iniziare la ricerca dei primi ingredienti indispensabili per compiere alcuni esperimenti magici per rendersi conto che tutti i personaggi presenti sono molto disponibili, discutono con Rincewind, scherzano e forniscono utili informazioni per il proseguo dell'avventura; possiamo quindi già dire che il sonoro è realizzato in maniera eccellente anche perché le voci presenti appartengono a attori, non famosissimi, ma che comunque interpretano in maniera più che adeguata la loro parte. Per tutti coloro che non hanno molta dimestichezza con l'inglese parlato, e che quindi non riescono a comprendere perfettamente le espressioni, i consigli e i suggerimenti dei personaggi, è presente un'utilissima opzione che permette di vedere, nella parte bassa dello schermo, quanto è stato appena detto (dei sottotitoli, in poche parole, sempre in inglese, comunque). Inoltre, nel tentativo di non rendere troppo noioso il gioco, è possibile saltare parte dei dialoghi, soprattutto se per caso viene formulata per due volte la stessa domanda (vista la lunghezza di alcune risposte, questa è senza dubbio un fatto positivo). Parlare con tutte le persone che si incontrano nel corso del viaggio è molto importante visto che, riuscendo a guadagnare la loro stima e fiducia, si possono ottenere indicazioni sulla direzione da prendere o, ancora meglio, su utili oggetti. Questo non vuole però dire che tutti siano disposti ad aiutare Rincewind anzi, certe persone continueranno a parlare, raccontando magari storielle buffe e divertenti, che non hanno però nessuna utilità pratica al fine

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	AVVENTURA
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1

Continuate a parlare con questo personaggio per riuscire a ottenere un utilissimo oggetto...

Queste due foto mostrano il porto in tutto il suo splendore. Non chiedeteci nulla del pesce, della rete e dell'uccello. E' una lunga storia...

di terminare il gioco. Questo, a mio modesto parere, è però uno dei principali difetti di **Discworld 2**, visto che ascoltare i lunghi discorsi di alcuni abitanti del villaggio, per poi scoprire di non aver ottenuto nessuna informazione, può essere abbastanza frustrante; ancora una volta, il tasto per saltare parti del dialogo si rivela provvidenziale. I programmatori, in definitiva, hanno forse cercato con troppa insistenza di creare un gioco simpatico, ridicolo e divertente e, purtroppo, hanno ecceduto con questi tre ingredienti; non si tratta di un titolo mal curato o realizzata, ma tutti coloro che preferiscono titoli più seri, devono abituarsi, se vogliono giocare a **Discworld 2**, a vedere e sentire in continuazione "gag" comiche e battute.

CONSIDERAZIONI FINALI

Come ci si può aspettare da un'avventura grafica realizzata su una console potente come il Saturn, le locazioni sono curate con particolare attenzione. Fondali colorati e personaggi con animazioni, seppure limitate quantitativamente, di buon livello, conferiscono al gioco un look cartoonesco. La scelta da parte dei programmatori di questo genere di approccio grafico non vuole però che si tratti di un gioco semplice e banale; tutti coloro che stanno cercando un titolo in cui si debba utilizzare soprattutto la materia grigia, non rimarranno delusi da Discworld 2. In generale si può affermare che il livello di difficoltà è calibrato perfettamente con enigmi e puzzle né troppo semplice né troppo complessi; anche per questo motivo il nuovo prodotto targato Sega offre una sfida a lungo termine senza essere mai eccessivamente frustrante o noioso. A questo punto non mi resta che consigliare l'acquisto di **Discworld** a tutti gli appassionati del genere mentre, per i possessori di Saturn che invece prediligono l'azione pura, è probabilmente meglio dirigere le proprie attenzioni su altri titoli.

Paolo

I CONTROLLI

Per muovere e far eseguire azioni a Rincewind i programmatori hanno utilizzato un sistema di controllo abbastanza classico, ma comunque sempre funzionale e preciso; un cursore infatti può essere spostato in qualsiasi locazione, su oggetti o su persone e, tramite una rapida pressione del tasto C, il nostro eroe raggiungerà il luogo desiderato (alcune locazioni sono abbastanza ampie e sono composte da più schermate). Premendo il tasto B invece si possono formulare alcune domande generiche, chiedere informazioni precise su determinati oggetti oppure salutare e ringraziare la persona con cui si è appena parlato. Sempre il tasto B viene utilizzato per aprire porte, raccogliere oggetti e compiere qualsiasi tipo di azioni. Il tasto A infine serve per ottenere maggiori dati su tutto quello che si può trovare sullo schermo. E' inoltre possibile richiamare un menu in cui vengono mostrati tutti gli oggetti che vengono custoditi dal fido compagno di Rincewind. Gli anziani maghi che hanno affidato al nostro eroe il compito di ritrovare la morte infatti, non fidandosi completamente di lui, gli hanno affiancato uno strano essere, un incrocio tra un cane e una valigetta che risponde al nome di Luggage. Questo particolare essere segue Rincewind in tutto il gioco ed è utilissimo appunto, per contenere tutti gli oggetti che vengono trovati. Se volete un consiglio, recatevi nel negozio locale visto che la donna che vi lavora, fornisce la maggior parte delle cose utili gratuitamente.

I possessori di Saturn sono solitamente abituati a cimentarsi in titoli d'azione, che siano picchiaduro, sportivi, sparatutto o platform in cui la rapidità e la frenesia del gioco non lasciano mai molto tempo alla riflessione. Discworld 2 appartiene invece proprio a questa categoria di titoli, in cui la velocità di riflessi è sostituita dalla necessità di pensare, di studiare ogni locazione e di combinare nel giusto modo gli oggetti che si trovano nelle varie locazioni. Proprio per questo motivo, probabilmente, il nuovo titolo della Sega verrà snobbato da molti possessori di Saturn, ed è un vero peccato perché, esaminandolo attentamente, si scopre che Discworld 2 è un buonissimo gioco. Pregevole infatti è la realizzazione tecnica, caratterizzata da una grafica in stile cartone animato colorata e ben definita (non ricchissima di animazioni, ma nella media per questo genere di giochi) e da un sonoro eccellente grazie anche all'ottimo lavoro dei vari "attori" che hanno prestato le loro voci ai personaggi presenti. Una trama interessante e ben strutturata e una notevole dose di umorismo, forse in alcuni frangenti eccessivo, riescono poi a mantenere desta l'attenzione per tutta la durata del gioco. Insomma, gli avventurieri sono avvisati: se state cercando un prodotto del genere per Saturn, Discworld 2 potrebbe proprio fare al caso vostro.

PAGELLA

GRAFICA	82
SONORO	84
GIOCABILITÀ	79
LONGEVITÀ	83
GLOBALE	81

Croc

Malgrado sia entrata nel mondo dei videogiochi da poco tempo, la Fox Interactive si è subito guadagnata una posizione di prestigio tra tutti gli sviluppatori di titoli per il Saturn. Grazie alla produzione di alcuni giochi di buon livello, associata alla possibilità di sfruttare le più recenti produzione cinematografiche oltre a licenze leggendarie (la trilogia di Star Wars e l'intera produzione dei Beatles, giusto per citare i due casi più eclatanti), sembra proprio che il futuro di questa software house americana sia quantomeno roseo. Le future produzioni della Fox includono volti noti quali "The Tick", i Simpson, Alien Vs. Predator, ma ora è meglio, per noi, concentrarci sulla loro più recente opera che, in questo caso, non si basa su una licenza famosa ma su un personaggio di nuova concezione. **Croc - The Legend of the Gobbos** è un platform completamente tridimensionale, ispirato chiaramente a **Super Mario 64**, la cui programmazione è stata affidata al team di sviluppatori degli Argonaut.

UN PO' DI STORIA

La leggenda di Croc è una storia che è stata raccontata ai bambini dell'isola di Gobbo per decenni. Molti anni fa' un piccolo coccodrillo è misteriosamente apparso in questa tranquilla comunità ed è stato adottato dal re di questa popolazione. Croc e i Gobbi hanno vissuto serenamente fino a quando un malvagio mago, il barone Dante, infastidito dalla pace e dalla tranquillità che regnava nell'isola, decise di vendicarsi. Per questo lanciò un incantesimo che aveva lo scopo di spingere tutti gli animali presenti contro il re. Sapendo che Croc poteva essere la sua ultima speranza, il re lo ha convocato e, dopo avergli regalato un uccello magico come assistente, lo ha mandato a cercare il malvagio barone per sconfiggerlo e rompere così l'incantesimo. Ora Croc deve esplorare sei isole nel tentativo di liberare i suoi amici e porre fine una volta per tutte ai diabolici piani del Barone Dante. La missione di Croc comincia sull'isola di Gobbo in cui si possono incontrare i primi nemici mandati dal barone; fortunatamente il nostro eroe è dotato di una serie di mosse che possono permettergli di combattere e sconfiggere gli avversari oltre ad avere la capacità di attraversare qualsiasi tipo di territorio; fondamentalmente il rettile è in grado di colpire i nemici utilizzando la propria coda come arma, di aprire passaggi e pozzi utilizzando l'ormai classicissima sederata, di scalare pareti di qualsiasi tipo e pendenza, di nuotare tra le correnti più insidiose o addirittura di utilizzare uno snowboard. Sin dopo poche partite si capisce che imparare a utilizzare al meglio tutte queste abilità è fondamentale se si vuole sopravvivere a lungo e se si vogliono raggiungere zone dei livelli che sembrano, a prima vista, inaccessibili. All'inizio di ogni partita Croc non ha energia a sua disposizione, quindi è necessario raccogliere più velocemente possibile i cristalli speciali. Questi cristalli sono solitamente posizionati all'interno di scatole sparsi lungo ogni fase di gioco; distruggendo queste confezioni e raccogliendo i cristalli il nostro eroe si trova in una posizione sensibilmente migliore quando deve combattere contro dei nemici. Se Croc viene colpito da un mostro infatti, tutti i cristalli in suo possesso cominciano a rotolare nelle vicinanze, rimanendo sullo schermo per

L'aspetto che colpisce maggiormente di Croc è senza dubbio la grafica, veramente notevole

Il nostro eroico coccodrillo ha a sua disposizione due diverse tecniche per eliminare i nemici: la codata o la più classica "sederata"

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	FOX INTERACTIVE
GENERE	PLATFORM
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1

CONTROLLA IL COCCODRILLO

Un altro aspetto positivo di Croc è che il gioco è completamente compatibile con il pad analogico realizzato dalla Sega. Come abbiamo già avuto modo di scoprire giocando la sezione tridimensionale di Sonic Jam, quando si tratta di muoversi attraverso ambientazioni 3D, questo pad può essere considerato come la manna caduta dal cielo, visto che permette di eseguire movimenti di qualsiasi genere in maniera perfetta. Per garantire inoltre una perfetta visuale in ogni situazione, i programmatori dell'Argonaut hanno incluso un certo numero di inquadrature selezionabili. Premendo i tasti X, Y e Z è possibile visionare il livello controllando tutto quello che si può trovare intorno a Croc; questo fatto evita di morire in maniera incomprensibile, per il tocco di un nemico apparso dal nulla oppure perché si cade in un burrone che non era chiaramente visibile.

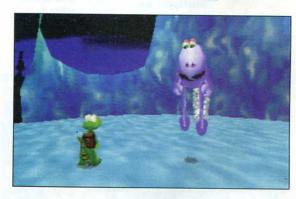
La raccolta dei cristalli è di vitale importanza se si vuole terminare con successo l'avventura

Nel corso di ogni livello sono presenti anche dei cristalli colorati. La loro funzione? E' un segreto...

alcuni secondi, offrendo quindi la possibilità di essere raccolti una seconda volta. Come accadeva già in tutti gli episodi della serie di **Sonic** invece, il contatto con i nemici quando non si hanno a disposizione cristalli, porta alla perdita di una vita.

ROCK AROUND THE CROC

Il mondo di **Croc** è composto da sei distinti sottolivelli, ognuno caratterizzato da differenti ambientazioni e difficoltà (infatti, sono presenti circa sessanta stage). Proprio per questo motivo, è possibile terminare un livello semplicemente attraversandolo a tutta velocità oppure dedicarsi maggiormente alla ricerca; nel tentativo di incrementare l'interesse del giocatore, alla Fox ci hanno rivelato che sono presenti, in ogni fase, innumerevoli segreti, bonus stage e addirittura sezioni nascoste. Per esempio, già nel primo livello, che comunque ha la funzione fondamentale di impratichire il giocatore con il sistema di controllo e con la struttura di gioco, oltre all'uscita principale sono presenti un paio di extra da scoprire oltre a un percorso alternativo che conduce a un'altra sezione. Grazie a questo approccio non lineare, si possono passare delle ore esplorando ogni centimetro dei livelli nel tentativo di localizzare nuovi cristalli, porte nascoste e piattaforme invisibili. Il gioco può contare su tutti i classici elementi del genere, quali la presenza di scatole da distruggere per raccogliere utili oggetti, mostri da eliminare, nemici di fine livello, piattaforme difficili da raggiungere e molto altro, ma alla Fox pensano di riuscire a sorpassare tutti gli altri platform game disponibili su Saturn grazie all'utilizzo di ambientazioni di gioco completamente tridimensionali. E' effettivamente questa la principale novità di Croc visto che, se escludiamo la realizzazione tecnica, la struttura di gioco non offre particolari novità e innovazioni.

End

L'aspetto che colpisce maggiormente di Croc è senza dubbio la realizzazione tecnica; i programmatori della Argonaut infatti hanno svolto un lavoro veramente impressionante e sono riusciti a ottenere dal Saturn risultati insperati. La grafica dei vari personaggi è abbastanza curata, ma sono soprattutto le ambientazioni, completamente tridimensionali, a stupire maggiormente. Abbastanza classica invece la struttura di gioco che, malgrado la presenza di passaggi segreti, bonus speciali e molto altro, si riduce in definitiva alla ricerca dei piccoli animaletti e del gong che segnala la fine del livello. La longevità è infine garantita dalla presenza di sei differenti livelli suddivisi in circa sessanta stage; i giocatori che poi amano particolarmente la ricerca di novità e bonus nascosti non rimarranno certamente delusi dal nuovo titolo della Fox Interactive. Un buon gioco, in definitiva, che per ottenere successo punta principalmente su una realizzazione tecnica di livello elevato.

PAGELLA

GRAFICA	90
SONORO	88
GIOCABILITÀ	85
LONGEVITÀ	86
GLOBALE	85

MEGA trix

Avete già riposto nel vostro sgabuzzino l'ombrellone, il secchiello e la stuoia da spiaggia usati al mare? Okay, siamo in pieno settembre, ma sono ormai ben poche le persone che onorano la tradizione che vuole agosto come mese in cui trascorrere le ferie. In ogni caso, sarebbe ora che rispolveraste la vostra console (ammesso che non l'abbiate portata con voi in vacanza, come hanno effettivamente fatto alcuni degli elementi più invasati della nostra redazione) e cominciaste ad esaminare i nuovi trucchi proposti su queste pagine: gioverà alla vostra reputazione di videogiocatori indefessi...

A cura di Fabio D'Italia

SHADOWS OF THE EMPIRE

NINTENDO 64

Massima Potenza di Fuoco
Inserite "Jabba" al posto del vostro nome e avviate una partita dopo aver regolato il livello di difficoltà su "Jedi". Su un qualsiasi livello in prima persona i nemici potranno essere uccisi con un solo colpo di fulminatore.

Visualizzazione dei Creatori del Gioco
Dopo aver visto il finale normale, premete START per tornare allo schermo col titolo del gioco. Da qui tenete premuto il joystick analogico verso la diagonale SU/DESTRA, così potrete ammirare i progettisti del gioco in tutta la loro gloria.

TUROK: DINOSAUR HUNTER

NINTENDO 64

Elenco Completo dei Codici
Eccola qua, finalmente: la lista completa dei codici segreti di Turok: Dinosaur Hunter. E dato che sono ancora in tanti a telefonarci per conoscere i misteri di questo gioco, abbiamo voluto riproporre anche i codici che erano stati già pubblicati nei precedenti appuntamenti con questa rubrica. Questa comunque è l'ultima volta che li stampiamo, perciò assimilateli per benino...

Pen and ink mode
DLKTDR
Disco mode
SNFFRR
Vite Infinite
FRTHSTHTTRLSCK
Armamento completo
CMGTSMMGGTS
Munizioni illimitate
BLLTSRRFRND
The Gallery
THBST
Visualizzazione dei nomi degli autori del gioco
FDTHMGS
Spirit Mode
THSSLKSCL
Nemici miniaturizzati
DNCHN
Greg Mode
GRGCHN
Visualizzazione dei nemici sulla mappa
NSTHMNDNT
Quack Mode
CLLTHTNMTN
Purdy Colours Mode
LLTHCLRSFTHRNB
Codice di Robin
RBNSMTH
The Big One
NTHGTHDGDCRTDTRK

Distruzione degli Alberi
Prima di tutto raccogliete un'arma che usi proiettili normali (la pistola, il mitragliatore, il fucile ecc.). Sparate agli alberi sottili e, se appare una scintilla o del fumo azzurro, selezionate un'arma con proiettili esplosivi (il lanciagranate, l'arma da fuoco aliena, il lanciarazzi, il cannone a fusione) e colpite di nuovo quell'albero. Se l'albero non produce scintille o fumo di colore azzurro, non potete abbatterlo. Se gli alberi cadranno su Turok, egli verrà gravemente ferito, ma se cadranno sui nemici normali, questi verranno uccisi sul colpo. Un'ottima strategia per il "tiro al piccione" da lontano...

Strane Presentazioni
Per cominciare inserite un codice nel menù dei cheat, quindi andate a Restart Game. La presentazione del gioco si svolgerà quindi nello stile del cheat che avete scelto.

INDEPENDENCE DAY
SATURN

Abilitazione di tutti i Cheat
Pur lasciando un po' a desiderare, questa versione videoludica del fortunatissimo film di fantascienza interpretato da Will "Principe di Bel Air" Smith non è poi così male come sparatutto. Qui di seguito vi proponiamo una montagna di trucchi destinati a rendere più "amichevole" questo gioco...

Abilitazione di Tutti i Cheat
Per scoprire tutti i segreti del gioco in un colpo solo andate al menù delle opzioni e al posto del vostro nome digitate la parola "RADARMY". Uscite per andare alla schermata per la selezione del tipo di partita e premete rapidamente SINISTRA, DESTRA, SU, GIU', X, Z, Y. Apparirà quindi un elenco di opzioni che vi permetterà di scegliere tutte le opzioni segrete.

Ricaricamento Veloce, Bonus Danni, Armi Infinite
Andate alla schermata delle opzioni e al posto del vostro nome scrivete la parola "GO POSTAL". Uscite per andare alla schermata per la selezione del tipo di partita e premete rapidamente SINISTRA, DESTRA, SU, GIU', X, Z, Y. Avrete così accesso a un menù di opzioni segrete e potrete usufruire della possibilità di attivare il Ricaricamento Veloce, il Bonus Danni e le Armi Infinite. La prima opzione vi permette di sparare missili rapidamente, la seconda di eliminare alieni, generatori e veicoli con un colpo solo, e la terza di avere una potenza di fuoco illimitata.

Selezione della Città
Andate alla schermata delle opzioni principale e al posto del vostro nome inserite la parola "FOX ROX". Uscite per andare alla schermata per la selezione del tipo di partita e premete rapidamente SINISTRA, DESTRA, SU, GIU', X, Z, Y. Avrete così accesso a un menù segreto dal quale potrete scegliere la città in cui operare.

Selezione dell'Apparecchio Aereo
Andate alla schermata delle opzioni principale e al posto del vostro nome inserite la parola "MR HAPPY". Uscite per andare alla schermata per la selezione del tipo di partita e premete rapidamente SINISTRA, DESTRA, SU, GIU', X, Z, Y. Avrete così accesso a un menù segreto dal quale potrete scegliere il velivolo che desiderate pilotare, compresa l'astronave aliena.

Solo Contro Tutti
Nella schermata delle opzioni scrivete "GODZILLA" al posto del vostro nome. Uscite per andare alla schermata per la selezione del tipo di partita e premete rapidamente SINISTRA, DESTRA, SU, GIU', X, Z, Y. Avrete così accesso a un menù segreto dove potrete attivare le modalità di gioco KILL CIV e KILL WING: queste vi permetteranno di sparare ai bersagli civili di superficie e persino al pilota che vola in formazione con voi.

Sistema di gioco "turistico"
Andate alla schermata delle opzioni principale e al posto del vostro nome inserite la parola "TOURIST".
Uscite per andare alla schermata per la selezione del tipo di partita e premete rapidamente SINISTRA, DESTRA, SU, GIU', X, Z, Y. Nel menù di opzioni segrete che apparirà attivate i sistemi di gioco CITY TOURIST, DEMO CAM e NO TIME. L'opzione Tourist, una volta inserita, rimuove tutti gli alieni dal mondo; l'opzione Demo Cam vi permette di controllare la telecamera; l'opzione No Time, infine, rimuove il limite di tempo.

DRAGON FORCE
SATURN

Personaggio Inedito
Giocando con Gongos è possibile scoprire un uomo-drago di nome Vangal. Questo essere si nasconde in vari punti di Legendra a seconda del personaggio che avete scelto. Eccovi i luoghi in cui potrete trovare Vangal dopo aver selezionato un determinato personaggio...

Wein: Due villaggi ad ovest di Galfiel.
Teiris: Due villaggi ad ovest di Galfiel.
Leon: Il villaggio a est della Fiend Tower.
Gongos: Il villaggio a est della Fiend Tower (individuato da Jean-Michel)
Reinhard: Il villaggio a nord di Estonia Mikhal. La prima città a sud del Castello di Danyan.

Trucco Anti-Zombie
Se lottare contro i morti viventi vi ripugna, inviate alcuni dei vostri guerrieri intelligenti nella città di Magicka o in quella di Stalwart. Qui troverete un numero più che sufficiente di Spirit Crest.

Come Conquistare i Castelli Senza Faticare Troppo
Ponete alcune delle vostre armate nei villaggi situati vicino a un castello nemico. Se due truppe nemiche combattono per conquistare (o difendere) il castello, aspettate che lo scontro abbia termine, quindi deponete immediatamente la vostra armata presso il castello. Di solito le armate all'interno del castello non hanno più il tempo di riacquistare le forze, e questo vi permette di conquistare la fortezza senza sforzo.

SUPER MARIO 64
NINTENDO 64

Vite Infinite per lo Scontro Finale
Se venite uccisi quando lottate contro Bowser per la terza volta, potete continuare a ottenere delle vite in più recandovi dietro la colonna superiore a sinistra prima di saltare nuovamente dentro il grande tubo verde che funge da teletrasporto.

DIE HARD TRILOGY
SATURN

Alla Guida della Carrozzina
Strano, ma vero: in Die Hard Trilogy è possibile guidare una carrozzina per neonati! Per riuscire a tanto, completate il 68% del livello di Die Hard With a Vengeance che contiene l'«effetto pioggia». Non appena siete in grado di guidare, eseguite una virata di 180°: un'auto della polizia dovrebbe sfrecciarvi accanto. Seguitela. La perderete di vista dopo che avrà eseguito una virata a sinistra, ma il vostro indicatore mostrerà una freccia azzurra puntata verso la direzione presa dalla "madama". Seguitela e troverete un'area di parcheggio con una vita extra e un bonus di tempo (per quando sarete arrivati qui ne avrete bisogno). La carrozzina per neonati è situata proprio in questo parcheggio: fatevi sotto!

INCREDIBLE HULK
SATURN

Password dei Livelli
Non sarà il miglior titolo per Saturn mai creato, ma potete scommettere che a qualcuno farà molto piacere avere queste password...
Livello 2: 603EE0C530
Livello 3: B08E0F0802
Livello 4: 000026B698
Livello 5: 40074DFF12

PRINCE OF PERSIA
SUPER NES

Level skip
Richiamato il menù delle opzioni, tenete premuti, uno dopo l'altro, GIU', A, X, L. Se il codice è stato inserito correttamente, le nuvole si sposteranno con maggiore rapidità. Cominciate la vostra partita e, quando volete saltare al livello successivo, premete SELECT.

Password
Jafar ne conosce una più del diavolo, ma grazie ai codici che andiamo a proporvi potrete dire anche voi di avere qualche asso nella manica...

Livello	Password	Livello	Password
2	CFBMGM	8	KFJLBM
3	DFBMHM	9	LFJLCM
4	FFBMJM	10	MFHLCM
5	GFMLBM	11	NFGLCM
6	HFMLCM	12	PFDLBM
7	JFKLBM	13	RFDLCM

DIE HARD ARCADE
SATURN

Gioco più Difficile
Trovate che il magnifico Die Hard Arcade della Sega sia troppo facile? Bene, allora cuccatevi questo trucco. Spostate il cursore su Die Hard, tenete premuti in sequenza X, Y, Z, B e premete START. Ora avrete quattro crediti e nemici feroci da battere.

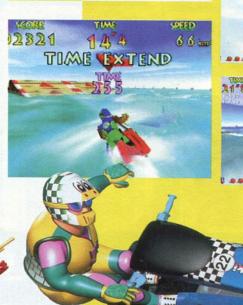
Il Trucco dei Cadaveri
Selezionando lo stage del fondo dell'abisso, potete far sì che i cadaveri tornino in vita o spariscano. Prima di tutto inserite la pausa durante la partita, quindi premete A, A, B, A, Z, DESTRA, SU e infine L e R insieme. Quando toglierete la pausa, i corpi si solleveranno e cominceranno ad errare per lo schermo, oppure svaniranno del tutto. Bizzarro...

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
SATURN

Selezione del Livello
Nella schermata per la selezione delle opzioni principali, tenete premuto Select e, nel frattempo, premete in sequenza A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B. Tutto qui!l'orologio su 9:00 PM (le nove della sera) e vedrete invece cadere delle stelle.

WILD GUNS
SUPER NES

La fauna di Waverace
Se riuscirete a totalizzare più di 35 punti prima di raggiungere il percorso della Southern Island nel sistema di gioco "Championship", vedrete una graziosa orca assassina vicino al molo. Tuttavia, se totalizzerete più di 45 punti prima che questo percorso finale abbia inizio, ne vedrete anche due. Arrivando primi in ogni gara fino a Glacier Coast, potrete vedere un gigantesco pinguino nuotare nelle acque gelide.

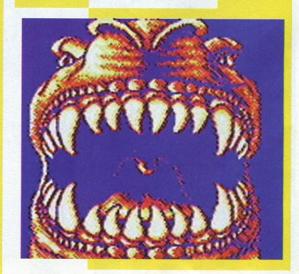
WAVERACE 64
NINTENDO 64

Esplosioni Istantanee
Parcheggiate accanto a un edificio e cercate di uscire fuori dalla vostra vettura usando lo Z-Trigger. Se siete troppo vicini alla costruzione, il protagonista urlerà e non uscirà. Se continuerete a tenere premuto lo Z-Trigger, l'oggetto esploderà come per magia! Questo può tornare utile per gli edifici che possono essere distrutti solamente usando la dinamite. Tuttavia questo trucchetto non funziona nelle fasi-bonus.

BLAST CORPS
NINTENDO 64

Partenza col Turbo
Ecco un altro trucco ereditato da Mario Kart 64. Per ottenere una partenza fulminante nelle fasi di guida, premete il tasto dell'accelerazione non appena l'ultimo faro mostra il verde. Per ottenere i migliori risultati premete il tasto dell'accelerazione all'ultimissimo "beep".

Selezione dello Stage
Nella schermata col titolo del gioco, quando il T-Rex apre la bocca (speriamo si sia lavato i denti...) premete di seguito SU, GIU', SINISTRA, SU, GIU', DESTRA e SELECT. Ripetete la sequenza e sentirete un'esplosione. Avviate una partita, premete START per inserire la pausa e quindi premete SELECT.

JURASSIC PARK
GAME BOY

NORSE BY NORSEWEST

SATURN

Codici dei Livelli
Il rompicapo nordico della Interplay vi sta procurando nient'altro che emicranie? Niente paura, abbiamo qui qualcosa di più efficace dell'aspirina...

Livello	Codice	Livello	Codice
Livello 2	1STS	Livello 16	DRNK
Livello 3	2NDS	Livello 17	YOVR
Livello 4	TRSH	Livello 18	OV4L
Livello 5	SW1M	Livello 19	T1N3
Livello 6	WOLF	Livello 20	D4RK
Livello 7	B4RT	Livello 21	H4RD
Livello 8	K4RN	Livello 22	HRDR
Livello 9	BOMB	Livello 24	OBOY
Livello 10	WZRD	Livello 25	HOM3
Livello 11	BLKS	Livello 26	SHCK
Livello 12	TLPT	Livello 27	TNNL
Livello 13	GSYR	Livello 28	H3LL
Livello 14	B3SV	Livello 29	4RGH
Livello 15	R3TO	Livello 30	B4RD
		Livello 31	D4DY

LION KING

SUPER NES

Selezione del Livello e Invincibilità
Questo è un trucco che ci viene ancora richiesto per telefono nonostante sia stato proposto ormai dappertutto in passato. Okay, ritardatari, state a sentire: nella schermata delle opzioni, premete in sequenza B, A, R, R, Y, dopodiché preparatevi a sfruttare le due nuove opzioni (già, proprio quelle) che appariranno sullo schermo...

SOVIET STRIKE

SATURN

Codici Segreti
I codici dei livelli di questo magnifico sparatutto isometrico li abbiamo pubblicati in una delle precedenti edizioni di questa rubrica: ora invece vi proponiamo dei codici che permetteranno agli interessati di sopravvivere più a lungo (e magari vincere a mani basse) in questo conflitto organizzato dalla Electronic Arts...

COLDPIZZA - Carburante Illimitato
FREEBIE - Una Vita Extra
VOODOO - Quattro Vite Extra
GABRIEL - Quadruplicatori Potenza Armi
ALBATROSS - Riduzione del Consumo di Carburante

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

NINTENDO 64

Teste Giganti
Alla schermata col titolo del gioco tenete premuto il Z-Trigger e premete C superiore, C superiore, C inferiore, C inferiore, C sinistra, C destra, C sinistra, C destra, B, A, quindi premete START: vedrete così apparire le teste giganti. Ammazza, che capoccioni!

Squadre All-Star
Alla schermata col titolo del gioco tenete premuto il Z-Trigger e premete in sequenza SU, SINISTRA SUL RETRO, SU, SINISTRA SUL RETRO, GIU', SINISTRA SUL RETRO, SINISTRA, DESTRA SUL RETRO, DESTRA, DESTRA SUL RETRO, SINISTRA, DESTRA SUL RETRO, DESTRA, DESTRA SUL RETRO, B, A, quindi premete START. Se l'All-Star Team preferite guadagnarvelo con le vostre forze, arrivate vittoriosi alla fine del gioco in modalità "League".

MECHWARRIOR 2

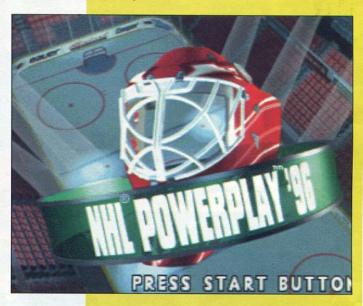
SATURN

Supercodici
Per migliorare ulteriormente (come se ce ne fosse bisogno!) lo splendido sparatutto robotico dell'Activision inserite i seguenti codici nello schermo delle password...

EXTRA HEAT SINKS: **#XXO/A4>Y+**
JUMP JETS: **#YXO/A>YOL**
CRUISE THROTTLE: **#AXO/A4YYA**
UNLOCK MISSIONS: **T<XO/AXA<=**
OVERWEIGHT MECKS: **#OXO/A>>O/**
EXTRA VARIANCE: **T#XO/<AX<<**
MORE AMMO: **TOXO/AX>TU**
INVINCIBILITA': **##XO/A><UZ**
NEW "ELEMENTAL" CHASSIS: **T/XO/AZ<#***
NEW "TARANTULA" CHASSIS: **#/XO/A4<LY**

NHL POWERPLAY HOCKEY

SATURN

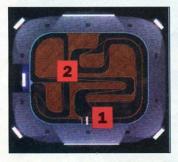
Squadra Rad Army
Stanchi delle solite vecchie, noiose squadre? Bene, allora provate questo trucchetto, così farete gelare il sedere al team di sviluppo del gioco. Fra la schermata per la selezione della squadra (Select Team) e la schermata del Jumbotron, premete simultaneamente A, Y e C: fatto ciò, dovrebbe apparire l'opzione che vi permetterà di avere il controllo della Rad Army.

MEGA trix Mario Kart 64

La Guida - seconda parte

STAR CUP

Probabilmente la meglio bilanciata in termini di emozioni e pericoli, la Star Cup non ha un tracciato che non sia interessante ed è quella che tornerete ad affrontare più volte con piacere.

WARIO STADIUM

Questo lungo tracciato in terra battuta richiede concentrazione e ha pure il potenziale per essere estremamente insidioso. I tornanti sono perfetti per le entrate in derapata, ma premuratevi di non cozzare contro le pareti che seguono le numerose cunette.

1 Potete prendere un'ottima scorciatoia alla primissima collinetta. Assicuratevi di viaggiare oltre i 50 kph e slittate verso la parete alla vostra sinistra quando raggiungete la sommità della prima collinetta. Se urterete la parete in pieno, potrete premere di nuovo il tasto del salto per scavalcare la parete e tagliare metà percorso!

2 Se attivate un fulmine proprio mentre uno o più giocatori si apprestano a fare il salto, le loro minuscole dimensioni faranno sì che precipitino dalla rampa per finire in ultima posizione. Altri giocatori potranno naturalmente fare la stessa cosa a voi, quindi è meglio cercare di capire che cosa hanno in mente prima di saltare. Se venite comunque colpiti dal fulmine, azionate il freno, così riuscirete quasi certamente a fermarvi in tempo. Poi ripercorrete in senso inverso la rampa ed eseguite il salto quando siete tornati alle dimensioni normali.

SHERBET LAND

Fate attenzione a non cadere nell'acqua gelida, altrimenti rimarrete congelati per alcuni secondi. I pinguini non sono meno fastidiosi, ma di solito è possibile capire in quale direzione intendono pattinare.

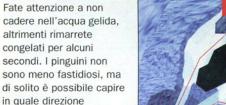
1 Nelle curve strette come questa è possibile slittare a destra verso la base della parete di ghiaccio e quindi saltare oltre il baratro, guadagnando così secondi preziosi.

2 Questo macigno può essere scansato da una parte come dall'altra. Il tratto situato ai piedi del versante sinistro è il più breve, ma poi dovrete spingervi ancora più a sinistra per agguantare un power-up, sicché rallenterete di nuovo. Seguendo la destra, invece, troverete un power-up senza dover rallentare.

3 Nella caverna cercate di derapare di proposito verso la parete sinistra e mantenetevi sul quel lato, così potrete evitare la maggior parte dei pinguini. Ricordatevi che rimbalzare da una parete in questo punto vi fa perdere meno tempo di quanto succeda urtando un pinguino.

ROYAL RACEWAY

C'è un salto spettacolare verso la fine del giro, ma questo non è immediatamente preceduto da acceleratori, perciò non costituisce un problema. Ciò che rappresenta un problema è invece l'ultima curva a gomito che costeggia il lago; qui un pilota inesperto potrebbe perdere il controllo della vettura e finire in acqua.

1 Entrate in derapata lungo questa curva a gomito per evitare di cadere nell'acqua nelle vicinanze.

2 Questa scorciatoia funziona soltanto nella modalità di gioco dei 150cc. Quando passate sopra il secondo acceleratore, voltate a sinistra e abbandonate la rampa per dirigervi verso la montagna. Non riuscirete a percorre tutto lo spazio del baratro, ma se cozzate contro il fianco della montagna e il contraccolpo vi fa finire in acqua, verrete riportati sul tracciato vicino al punto in cui siete caduti. Occhio a non fare qualche errore, altrimenti sarete fregati.

3 Se in questo punto uscirete dal circuito e seguirete la pista in terra battuta, giungerete al castello di Mario 64! E' una cosa priva di senso, ma un piacevole diversivo.

4 Se disponete di un fungo, provate a tagliare questa curva accelerando lungo il prato. Usate quindi una stellina per abbattere gli alberi che ostacolano la vostra corsa.

4 Imboccate la curva che segue il ponte entrandovi anticipatamente in derapata, quindi mantenetevi sul tappeto senza decelerare. Entrate in derapata nella direzione opposta subito dopo per superare la curva a 180° nel giardino. Mentre percorrete questo tratto fate attenzione agli alberi, perché se li urterete la vostra corsa si arresterà.

BOWSER'S CASTLE

In questo tracciato si acquisisce maggior velocità rimanendo sul tappeto, ma dovete anche fare attenzione ai Thwomps che dimorano nei saloni. Anche la lava che circonda il castello va trattata con prudenza.

1 In questo primo salone rimanete vicini alla parete di sinistra per evitare i Thwomps, quindi affrontate la curva entrando in derapata.

2 In questo salone i Thwomps volano inizialmente a bassa quota, perciò mantenetevi a sinistra o a destra per evitare anche loro.

3 Questo ponticello di legno è privo di guardrail, perciò dovete rallentare leggermente e prenderlo in pieno... a meno che non vogliate precipitare nel magma e perdere un sacco di tempo.

SPECIAL CUP

La coppa finale è tosta e generalmente a velocità elevata, anche se la Rainbow Road è decisamente troppo lunga e noiosa. Mah!

DK'S JUNGLE PARKWAY

Un tracciato veloce ambientato, come il suo nome lascia intendere, in una giungla. Nel caso vi punga il vezzo di uscire dalla pista, sappiate che verrete tempestati di noci di cocco da scimmie invisibili. Se avrete già subito una miniaturizzazione a causa di un fulmine, queste noci potranno anche schiacciarvi. E già che siamo in vena di avvertimenti, cercate di non cadere nel fiume.

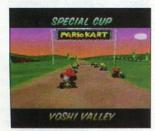
1 Quando saltate giù dalla rampa virate a sinistra, così taglierete una grossa porzione della curva. Se andrete troppo a sinistra, comunque, perderete del tutto il tracciato e cadrete nel fiume. Siate prudenti anche quando atterrate, perché potreste carambolare oltre la pista e finire sul prato.

2 Mantenetevi al centro della pista mentre vi dirigete verso il ponte. Se cozzerete contro le barriere perderete del tempo.

3 In questo punto potete guidare lungo tagliare la curva arrampicandovi per la scarpata. Dirigetevi verso la zona che ospita i power-up e ricordatevi che non ce la farete se taglierete troppo presto.

YOSHI VALLEY

Questo tracciato presenta molteplici itinerari, per cui è piuttosto facile perdersi o perdere l'orientamento. In questo tracciato, poi, non esiste una graduatoria, perciò non è possibile capire chi è in testa. A rendere il tutto ancora più difficile provvedono inoltre legioni di porcospini.

1 Per attraversare nel minor tempo possibile la sezione labirintica del giro, voltate a destra dopo il ponte, quindi voltate a sinistra e proseguite in linea retta nella galleria. Giunti in cima alla collina voltate a sinistra, quindi rallegratevi perché avrete superato questo difficile tratto. In alternativa seguite il percorso evidenziato in rosso sulla mappa: è una strada più lunga ma anche più sicura.

2 Vedete dove il tracciato fa dietrofront? Potete tagliare la curva con un salto. Rilasciate l'acceleratore prima di saltare e voltate con decisione a destra mentre siete in volo. Premendo il freno mentre atterrate dovreste riuscire a rimanere in pista.

3 Il mastodontico uovo di Yoshi vi ridurrà a una frittata se gli finirete addosso. Usate un fungo per partire a tutta birra.

BANSHEE BOARDWALK

Un tracciato davvero forte, questo! Gli utenti del gioco originale riconosceranno in esso il percorso chiamato Ghost House e sapranno dunque che ci sono innumerevoli occasioni per uscire fuori pista e cadere in acqua.

1 Fate attenzione a non finire fuori pista quando raggiungete questa chicane. Un salto effettuato al momento giusto può, il più delle volte, salvarvi la vita.

2 Anche i giocatori più bravi possono commettere delle ingenuità in questo tratto. Badate a non prenderla larga, altrimenti precipiterete attraverso lo spazio nella recinzione.

3 I pipistrelli che svolazzano in questo tratto possono farvi carambolare o schiacciarvi quando siete rimpiccioliti. Inoltre dovete fare attenzione al foro nella superficie sul lato sinistro della camera principale.

RAINBOW ROAD

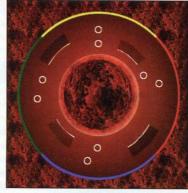
Rainbow Road è decisamente il tracciato meno interessante del gioco. E' il più lungo in assoluto e i dintorni sono, come dire... neri. Stringete i denti e affrontate la cosa con filosofia. Oppure usate un *cheat mode*...

1 Quando il tracciato si abbassa nettamente voltate con decisione a sinistra e premete il tasto del salto nel punto esatto in cui il tracciato scende. Se l'operazione avrà successo vi solleverete dal margine e atterrerete in un punto che equivale a un terzo esatto del percorso. Se invece fallirà volerete verso una brutta fine.

BATTLE MODE

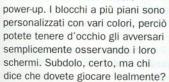
In Battle Mode ci sono solamente quattro arene, e due di esse fanno un po' pena. Scegliendo un personaggio grosso, potrete conquistare subito la prima posizione partendo col turbo e avventandovi sul giocatore che sta direttamente davanti a voi. Le vittime di questo scherzetto perderanno un palloncino ma impareranno la lezione molto in fretta...

BIG DOUGHNUT

Scialbo com'è, il circuito a forma di ciambella vale la pena di essere affrontato solo quando si desidera prendere un po' di respiro dopo aver corso in due arene decenti. La lava che riempie il "buco" della ciambella costituisce un grande pericolo, perché attorno ad essa non ci sono guardrail, quindi potete caderci dentro e perdere un palloncino se non guidate con prudenza o se scivolate su una banana piazzata ad arte. Tenete d'occhio la mappa o gli altri schermi, perché i vostri avversari possono nascondersi dietro i quattro grandi blocchi e tendervi un agguato. Dato che in questa arena i power-up sono distribuiti a casaccio, è più facile togliere di mezzo i rivali con un cubo esplosivo qui piuttosto che in altri tracciati.

Toad cade nella fossa di lava. Che imbranato...

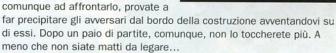
BLOCK FORT

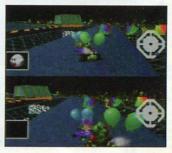
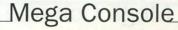
Questa arena contiene quattro grossi blocchi a più piani uniti gli uni agli altri da passerelle strette poste a varie altezze. Dal piano più alto potete assalire i giocatori che stanno più sotto piombando alle loro spalle e sparando un guscio. Depositare delle bombe nei gruppi di power-up è un'altra tattica subdola, specie se trainate la bomba e la sganciate nel punto esatto in cui dovrebbe trovarsi un vero power-up. I blocchi a più piani sono personalizzati con vari colori, perciò potete tenere d'occhio gli avversari semplicemente osservando i loro schermi. Subdolo, certo, ma chi dice che dovete giocare lealmente?

DOUBLE DECK

Questa arena somiglia vagamente a un parcheggio a più piani. Questi sono in tutto quattro e, oltre ad essere identificabili in base al loro colore, sono collegati fra loro da rampe. Il piano più basso è verde scuro, quello seguente verde chiaro, e gli altri due rispettivamente nero e rosso chiaro. La gara ha inizio nel secondo piano dal basso, dove c'è una piattaforma sollevata sulla quale potete salire solamente cadendo dal piano più alto. La grandezza di quest'arena è tale che potreste perdere di vista gli altri giocatori di quando in quando. Dopo alcuni minuti di gioco, inoltre, è probabile che il percorso si riempia di gusci verdi che rimbalzano qua e là, perciò state attenti.

Mamma mia, quant'è vicino questo guscio rosso! Meno male che è solo una foto...

SKYSCRAPER

Il tracciato Skyscraper è fonte di dolore più che di gioie. E' piuttosto piccolo ed è molto facile cadere e, quindi, perdere un palloncino. C'è una buca incustodita al centro dell'arena, altre buche vicino ai margini e, naturalmente, c'è da evitare anche il bordo della costruzione. La cosa peggiore è che non si possono scorgere veramente le buche perché la visuale è vicinissima al suolo. Se insistete comunque ad affrontarlo, provate a far precipitare gli avversari dal bordo della costruzione avventandovi su di essi. Dopo un paio di partite, comunque, non lo toccherete più. A meno che non siate matti da legare...

No, il grattacielo no! E' l'arena più brutta del gioco!

MEGA trix

Shining The Holy Ark

La Guida - prima parte

Benvenuti al primo capitolo della nostra guida a Shining The Holy Ark. Qui troverete le mappe integrali di ogni sezione del gioco, oltre alle soluzioni di tutti i rompicapo difficili. Questa è dunque l'occasione che aspettavate per vendicarvi di tutte le frustrazioni che questo RPG può avervi procurato: coglietela ora o tacete per sempre...

INFORMAZIONI DI BASE

Shining The Holy Ark è un'avventura di notevoli dimensioni che risulta facilmente governabile grazie a una serie di interfacce ben congegnate. Tutto ciò che riguarda la parte funzionale del gioco è molto semplice, con l'eccezione di un singolo comando. Stiamo parlando dell'opzione STRAFE. Tenendo premuto il tasto B unitamente all'uso di SINISTRA o DESTRA, è possibile fare un passo di lato verso sinistra o verso destra. Questo comando risulta di grande utilità a gioco inoltrato.

LE FATINE

La mappa ospita in diversi punti delle fatine nascoste che vanno scovate ispezionando regioni specifiche di ogni mappa. Una volta

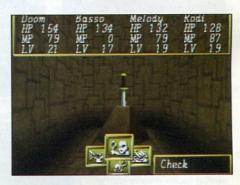
trovatele, esse si uniscono alla vostra banda e vi permettono di sferrare un attacco preventivo contro i mostri prima che questi attacchino voi. Nella parte inferiore dello schermo

troverete il personaggio rappresentante ogni singola "famiglia" di fate (potrete farle passare sotto il vostro sguardo con i tasti L e R). Ogni gruppo è destinato ad affrontare una particolare varietà di nemici, determinata dal punto in cui essi scaturiscono prima che lo

scontro abbia inizio. Dunque, da sinistra verso destra, abbiamo...

1. Pixies (assalto frontale)
2. Fairies (attacchi dall'alto)
3. Succubus (attacchi da sinistra)
4. Incubus (attacchi da destra)
5. Leprechauns (attacchi dal basso)

IL ROMPICAPO DI SOUTH SHRINE

Eccovi la soluzione di un rompicapo che ha già indotto numerosi lettori a tempestare di telefonate la nostra redazione nel giorno della Hot Line.

Giunti a South Shrine vi trovate finalmente al cospetto della Sacred Sword, ma non potete prenderla. Dovete raccogliere sette pietre e distribuirle fra le due statue. La parete è costellata di indicazioni relative al valore di ogni singola pietra in relazione alle altre, e voi dovete assicurarvi che ambedue le statue ricevano lo stesso valore totale in pietre. Usando gli indizi disponibili dovete stabilire il valore della Black Onyx, dopodiché tutto il resto viene facile.
La cosa, in pratica, funziona così...

Diamond: 7 / Emerald: 6 / Aquamarine: 1 Black Onyx: 2 / Opal: 3 / Sapphire: 5 / Ruby: 4

Ora dovete semplicemente distribuire le pietre fra le due statue cosicché ambedue ricevano un valore complessivo in gemme pari a 14 punti. Semplice, vero? Ebbene, siamo giunti sull'orlo di un esaurimento nervoso per capire come bisognava comportarsi. Quando questo scoglio sarà superato, dovrete affrontare un boss impersonato da una strega. Noi che ci siamo già passati non sappiamo dire se più difficile battere questa megera o risolvere il rompicapo in questione!

L'AVVENTURA HA INIZIO!

DESIRE MINE

Tre eroi — voi stessi, Forte e Melody — entrano nella Desire Mine allo scopo di rintracciare un ninja incattivito: Rod! Una volta

entrati nella miniera, la strada da seguire è una sola, sicché trovare Rod sarà come bere un bicchier d'acqua. Sfidatelo a duello. Anche se il risultato dello scontro non ha alcun peso sugli eventi a seguire, Rod verrà sconfitto senza difficoltà da voi e da Melody con

l'ausilio della violenza fisica mentre Forte usa la magia. La vostra vittoria sarà ricompensata con la bellezza di 12 punti-esperienza.
Che vinciate oppure no, una frana causata dall'atterraggio di fortuna dell'astronave pilotata dagli spiriti mistici ferisce gravemente tutti voi. Forte viene posseduto da uno spirito malvagio e fugge. Voi, Melody e Rodi venite salvati dagli spiriti buoni. Ora siete immortali! A questo punto si tratta semplicemente di uscire dalla miniera. Una volta fuori, ispezionate il vicolo cieco nel livello inferiore: vi troverete una fata.
Recatevi al Desire Village e usate il vostro denaro per acquistare armi e corazze migliori. Visitate la chiesa per salvare la vostra posizione e parlate al ragazzino che attende

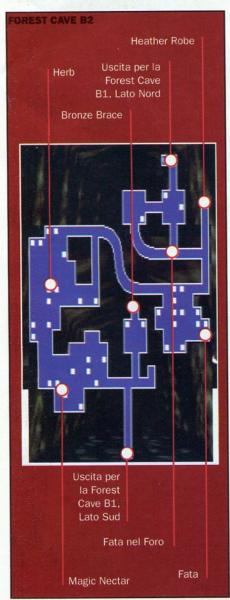
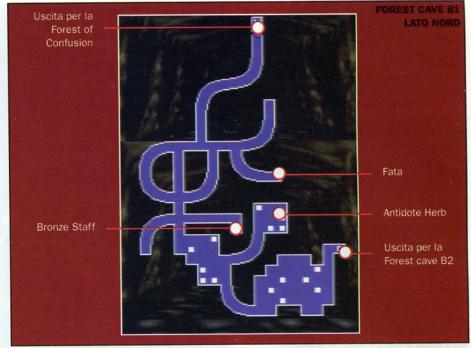
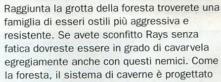
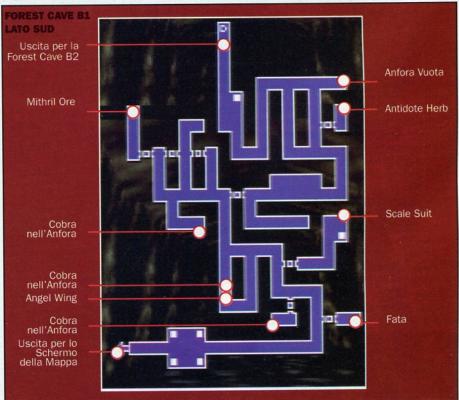
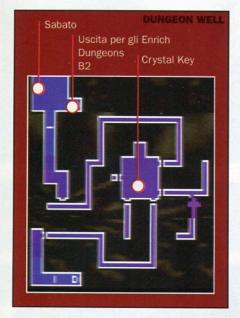
fuori; ditegli che avete trovato il suo cucciolo. Andate alla locanda e parlate a Basso e a Lisa. Uscite dalla locanda e i due vi seguiranno chiedendo di scontrarsi con Rodi. Il leader della città fermerà il combattimento. A questo punto tornate nella locanda, parlate all'halfling e accettate di recarvi ad Enrich con lui. Usate la campana per farvi un bel riposino notturno. Doyle si fa vivo e accetta di incontrarvi nella foresta. Concordate con tutto ciò che dice e il mattino seguente abbandonate la città e andate nella foresta...

FOREST OF CONFUSION

Fareste meglio ad assicurarvi che i vostri personaggi acquistino le armi e le corazze migliori nel Desire Village: gli esseri ostili che dimorano nella foresta non fanno prigionieri! Nella foresta ci sono numerosi angoli bui e vicoli ciechi. Usate la mappa per definire l'itinerario migliore da seguire, ricordandovi di raccogliere tutte le fate, le armi e gli strumenti. Raggiunto lo stagno troverete il cucciolo che il ragazzino aveva smarrito (riconsegnateglielo quando tornate al

villaggio, così avrete in premio un'altra fata). Ora andate a nord, addentrandovi nel cimitero. Setacciate l'intera zona per raccogliere altre attrezzature, quindi dirigetevi verso la cripta. Ristabilitevi con le erbe o la magia, quindi affrontate Rays, il boss del luogo. Sconfiggere Rays è molto facile. Non dovete fare altro che usare la magia o le erbe per mantenervi in forze e picchiare sodo!
Quando il boss avrà tirato le cuoia, Doyle si rifarà vivo e aprirà la cripta per voi, permettendovi di accedere alla grotta della foresta.

FOREST CAVE

Se siete veramente a corto di magia e di erbe, tornate in un lampo al Desire Village usando la prodigiosa Angel Wing. Poi rifornitevi di ciò che vi occorre, vendete le vostre armi in eccesso e tornate nella foresta (non prima però di aver trascorso una notte alla locanda per recuperare le energie perdute).

Raggiunta la grotta della foresta troverete una famiglia di esseri ostili più aggressiva e resistente. Se avete sconfitto Rays senza fatica dovreste essere in grado di cavarvela egregiamente anche con questi nemici. Come la foresta, il sistema di caverne è progettato

per farvi imbattere in numerosi vicoli ciechi. È in questi frangenti che la mappa torna utile. Non dovete fare altro che raccogliere gli strumenti e le armi ed evitare i vicoli ciechi. Non prendetevi il disturbo di esaminare i fori nella parete: fra tutti, solo uno — quello nella Forest Cave B2 — contiene qualcosa da raccogliere, in questo caso una fata. Premuratevi assolutamente di raccogliere il Mithril Ore.
Raggiunta la fine dell'intrico di grotte vi ritroverete sullo schermo della mappa: Enrich è in vista! Eppure l'avventura è solo agli inizi!

ENRICH DUNGEONS

Raggiunta Enrich, salvate la vostra posizione e trascorrete una notte nella locanda per riacquistare i punti relativi alla vostra energia. Acquistate nuove armi e vendete le eccedenze. Sarà dunque il momento di tornare al castello. Qui troverete una strega malvagia e il re, tenuto in suo potere grazie agli spiriti maligni che si sono impadroniti della sua anima. Nelle stesse condizioni si trova anche Forte, il vostro compagno di un tempo.
Dopo aver assistito a questa triste scena venite sbattuti in gattabuia. Poco più tardi, comunque, Doyle verrà in vostro aiuto

aprendo la cella in cui siete rinchiusi. C'è un'altra cella aperta in questi sotterranei: ispezionatene le pareti per acquisire altro "potere fatato", quindi fuggite servendovi del pozzo.

Qui troverete Sabato, il misterioso individuo che ha reclamato il vostro servizio. Questi vi dice che dovrete visitare la dimora scoperta a ovest di Enrich e che il solo modo di accedervi è trovare la chiave nascosta nelle profondità degli Enrich Dungeons.

Presso il pozzo della città si trova una via che può condurvi fino a Enrich, cosa che si traduce nella possibilità di fare scorta di erbe e quant'altro. Lo stesso Sabato, comunque, può essere molto utile durante l'esplorazione dei sotterranei. Quando sarete a corto di magia e di hit points non dovrete fare altro che tornare da lui: questi vigilerà quindi su di voi mentre riposate.

Seguite il suo consiglio e, quindi, prendete le armi e le corazze migliori che potete ottenere dalla città: i mostri che incontrerete nei sotterranei sono decisamente i più tosti fra quelli affrontati fin qui. Il sistema da adottare per trovare la Chiave della Residenza (Mansion Key) è abbastanza semplice. I sotterranei ospitano, ben nascoste, tre Crest: queste combaciano con tre simboli reperibili sulle pareti. Una volta effettuato l'abbinamento corretto, la mappa subisce una lieve trasformazione, permettendovi di andare avanti. Controllate la mappa dei Sotterranei di Enrich - Settore B2 e trovate le Crest in quest'ordine: prima di tutto prendete la Snake Crest (reperibile sul molo a est) e abbinatela al simbolo del triangolo. In seguito prendete la Goat Crest situata nell'area settentrionale dei sotterranei e abbinatela al simbolo del quadrato situato a sud-est. Infine, quest'ultima vi aprirà la strada verso la Eagle Crest da abbinare al simbolo dell'esagono. Usate la mappa per individuare l'ubicazione esatta di questi oggetti. Quando l'ultima Crest sarà stata messa al posto giusto, vi ritroverete al cospetto di un gigantesco scheletro. Per fortuna questo ossuto personaggio è del tutto innocuo. Anzi, vi è di aiuto: è infatti l'unico boss del gioco che non vi aggredisce. Prendete quindi la Gold Key e usatela per aprire la Residenza!

NEL PROSSIMO NUMERO

La prossima volta ci occuperemo dei santuari e della Residenza. E fra un paio di numeri la guida a Shining The Holy Ark giungerà al suo epilogo. Mancate a questi appuntamenti e avrete a pentirvene per tutta la vita!

ENRICH DUNGEON

Goat Crest
Fata
Cobra in Vaso
Simbolo dell'Esagono (usate la Eagle Crest)
Fata
Antidote Herb
Iron Brace
Power Juice
Eagle Crest
Pozione
Uscita per il Town Well
Cobra in Vaso
Slash Dagger
Simbolo del Triangolo (usate la Snake Crest)
Snake Crest
Gold Key
Cobra in Vaso
Cobra in Vaso

Fighters Megamix Speciale Bean

E va bene, lo confessiamo: questa ce l'eravamo persa per strada. Alludiamo a quella parte della guida di Fighters Megamix che riguarda le mosse del simpatico Bean. Doveva essere inclusa nell'ultimo numero della rivista insieme a ciò che restava da pubblicare della guida, ma per qualche motivo (diciamo la calura eccezionale che ha interessato la pianura padana, va...) l'abbiamo accidentalmente omessa. Scusandoci con chi aveva divorato avidamente le puntate precedenti solo per restare con l'amaro in bocca nel vedere che delle mosse di Bean non c'era manco l'ombra, vi proponiamo qui di seguito il repertorio offensivo-difensivo di questo portentoso anatroccolo... Quack!

BEAN

L'altra metà del contributo di Sonic Fighters a Fighters Megamix è Bean, il buffo anatroccolo dalla testa abnorme. Come Bark, anche questo combattente non va sottovalutato: benché sia piuttosto voluminoso se paragonato agli altri personaggi, Bean è molto agile ed è pure capace di correre su per i muri! Inoltre può lanciare delle bombe all'indirizzo di ingenui avversari. Fortunatamente queste bordate incendiarie possono essere neutralizzate assumendo una posizione difensiva, cosa che invece non è possibile fare né con i proiettili di Janet né con i colpi di scimitarra di Siba.

ATTACCHI VOLANTI	COMBINAZIONE
Hop Punch	↑P
High Kick	↑K
Double Jump Kick	↑KK
Side Kick	↑KKK
Hop Kick	↑K (prima che tocchiate terra)
Mouth Smacker Dive	↑P
Aerial Bomb	↑P
Stomp Dive	↑K
Air Kick	↑K
Air Hyper Start	↑P+K

ATTACCHI NORMALI	COMBINAZIONE
Mouth Smacker	P
Kick	K

ATTACCHI DA DIETRO (di spalle all'avversario)	COMBINAZIONE
Turning Low Punch	P
Turning Punch	G+P+K
Turning High Kick	K

ATTACCHI SPECIALI	COMBINAZIONE
Double Mouth Smacker	PP
Triple Mouth Smacker	PPP
Mouth Smacker Lash	PPPP
Headbutt Attack	PPPPP
Headbutt Straight	PPPP→P
Dizzy Straight	→P
Dizzy Straight Bombs	→PP
Dizzy Upper	↘P
Dizzy Upper Bombs	↘PP
Double Bomb Throw	→→P
Double Kick	KK
Triple Kick	KKK
Side Kick	↘K
Double Side Kick	↘KK
Triple Side Kick	↘KKK
Bomb Shot	→K
Bomb Kick	→→K
Go That Way Kick	K+G
Hyper Start	←P+K
Rocket Missile	←K

ATTACCHI CONTRO L'AVVERSARIO A TERRA	COMBINAZIONE
Bomb Throw	↓P
Stomp	↓K

Quando lottate in uno stadio al coperto, intrappolate gli avversari negli angoli tempestandoli di bombe

LANCI	COMBINAZIONE
Mouth Smacker Shot	P+G*
Moratsu Attack	←→←P+G*
Feet Stamp	↓↓K+G*

*funziona solo su Bean, Bark e i VF Kids

ATTACCHI CON RINCORSA	COMBINAZIONE
Dashing Mouth Smacker	P
Horse Kick	K

ALTRE MOSSE	COMBINAZIONE
Bean Warp	↓↓G+P+K
Wall Mouth Smacker Dive	P (correndo su per la parete)
Wall Stamp	K (correndo su per la parete)
Wall Climb	→→(correndo verso la parete)

Bean è un altro dei numerosi personaggi segreti che popolano la faccia nascosta di Fighters Megamix

Bean e Bark provengono da Sonic Fighters, ma questo purtroppo non significa che una conversione per Saturn del coin-op firmato AM2 stia per vedere la luce...

NEI PANNI DI MR. MEAT

Dopo aver acceso il vostro Saturn 30 volte con Fighters Megamix inserito, scegliete Kumachan usando il tasto X o il tasto Z. Avrete quindi la possibilità di giocare nei panni di questo prosciuttone...

NEI PANNI DELLA... PALMA

Per combattere nei panni del logo degli AM2, dovete assicurarvi di aver giocato per 84 ore. Selezionate quindi Kumachan premendo il tasto Z. Purtroppo questo povero esemplare di vegetazione tropicale è sprovvisto sia di braccia che di gambe.

*Nota: sia Mr Meat che la Palma hanno esattamente le stesse mosse di Kumachan.

VENDO console **Nintendo** versione europea in ottime condizioni con 2 joypad, pistola e nove giochi tra cui **Super Mario Bros 3**, **Robocop 2**, **World Wrestling** e **Shadow Warriors** a Lit. 270.000 trattabili. Le cartucce si possono acquistare anche separatamente a Lit. 25.000 cadauna.
MARCO — Tel. 0373/258752 (dalle 18.30 alle 20, da lunedì a venerdì)

VENDO Super NES in ottimo stato con 2 joypad e 8 giochi (**Super Mario World**, **Yoshi's Island**, **Street Fighter 2 Turbo**, **Pitfall**, **Toy Story**, **S. Strike Gunner**, **Superstar Soccer**, **Spider-Man X-Man**) a Lit. 300.000 trattabili.
FABIO GADALETA — Vicolo dell'Arco 3, 12051 Alba (CN), Tel. 0173/362418 (ore pasti)

VENDO i seguenti giochi per Sega Saturn: **Mortal Kombat II** (euro) a Lit. 30.000; **Sega Rally** (euro) a Lit. 40.000; **Wipeout** (euro) a Lit. 35.000; **Nights** (euro) a Lit. 30.000; **Clockwork Knight 2** (euro) a Lit. 30.000; **Virtua Fighter 2** (USA) a Lit. 40.000; **Bust-a-Move 2** (euro) a Lit. 30.000; **Soviet Strike** (USA) a Lit. 40.000; **Daytona USA** (USA) a Lit. 40.000. Inoltre, sempre per Saturn, vendo **pistola originale** in ottimo stato a Lit. 35.000.
FEDERICO CIRILLO — Via S. Allende 4, 21013 Gallarate (VA), Tel. 0331/771124

VENDO/SCAMBIO giochi per Nintendo 64 e Saturn. Per Nintendo 64: **FIFA 64**, **Star Wars**, **Super Mario**, **Perfect Eleven**, **Waverace**, **Turok**. Per Saturn: **Virtua Fighter 2**, **Virtua Cop**, **Panzer Dragoon 1 & 2**, **Madden 97**, **FIFA 96**, **NFL 97**, **Guardian Heroes**, **Discworld**, **Baseball**, **Daytona**, **Rally**, **Blazing Tornado**, **Wipeout**, **Space Hulk**, **Street Fighter X**, **Tomb Raider**, **Vampire Hunter**, **Fighting Vipers**. Inoltre vendo giochi per Super Nintendo, Megadrive e arretrati di **Console Mania**, **Mega Console**, **Super Playstation**, **K**, **Gamepower**, **PS-X**. Cerco per N64: **Gambare Goemon 64**, **Doraemon** e altri.
ALEX — Tel. 0187/494145 (ore pasti)

VENDO per Sega Saturn i seguenti giochi: **Vampire Hunter** (JAP) a Lit. 59.000; **Fighting Vipers** (JAP), **Toshinden Ura** (JAP) a Lit. 76.000; **Tomb Raider** (euro), **World Wide Soccer 97** (euro) a Lit. 84.000. Vendo inoltre **Sega Megadrive** con 3 joypad (2 a 6 tasti), **Action Replay II** e 12 giochi: **Street Fighter C.E.**, **Aladdin**, **Super Street Fighter 2**, **Mega Turrican**, **Earthworm Jim**, **Sonic**, **Toki**, **Afterburner 2**, **The Revenge Of** Shinobi, **Ghouls'n'Ghosts**, **Puggsy**, **Streets Of Rage 2**. Solo in blocco a Lit. 450.000. Annuncio valido per Roma.
VALENTINO — Tel. 06/5085997 (dalle 14 alle 19)

VENDO per Nintendo 64 versione americana di **Turok**, come nuovo, a Lit. 120.000. Chiamare se interessati al numero sottoindicato.
CARMINE — Tel. 081/5963501

VENDO console **Sega Megadrive** con accessori e giochi.
SIMONE MORANDI — Tel. 0363/77107

CERCO i seguenti giochi per Sega Saturn: **Baku Baku Animals**, **Virtua Cop** + **Pistola**, **Bug!**, **Virtua Racing**, **Victory Goal**, **Magic Carpet**, **X-Men: Children Of The Atom**, **Vampire Hunter**, **Clockwork Knight 2**.
ROBERTO — Tel. 085/959664 (ore serali)

VENDO NBA Jam Tournament Edition a prezzo trattabile e lo scambio con **Theme Park**. La cassetta è fornita di istruzioni e garanzia. NBA Jam T.E. è stata usata per soli due giorni.
DANIELE REDAELLI — Via Donizetti 93, 20048 Carate Brianza (MI), Tel. 0362/905356 (ore pasti)

VENDO console **Super Nintendo** completa di un joypad, adattatore USA/ITA/JAP e i seguenti giochi: **International Superstar Soccer Deluxe**, **Super Mario World**, **Super Contra III**, **Ghouls'n'Ghosts**. Tutto in blocco, in ottimo stato, a Lit. 250.000 trattabilissime.
ANSELMO SCIPIONI — Tel. 0861/950333 (ore ufficio) oppure 0360/733239 (cellulare)

VENDO videogames per Sega Saturn a prezzi interessanti. Per maggiori informazioni chiamare il numero sottoindicato. Annuncio valido solo per Lugo e dintorni.
ALESSANDRO MOLINARI — Via Michelangelo 25, 48022 Lugo (RA), Tel. 0545/34160 (dalle 14 in poi)

VENDO per SNES i seguenti giochi: **Yogi Bear** (Lit. 15.000), **Super Game Boy** (Lit. 15.000). Vendo inoltre un **controller** mai usato per N64 a Lit. 45.000.
ANDREA — Tel. 0141/214058

VENDO console **SNES** con 2 joypad a Lit. 95.000 e i seguenti giochi: **Mortal Kombat 3 Ultimate** (Lit. 60.000), **International Superstar Soccer** (Lit. 45.000), **Jimmy Connor's Tennis** (Lit. 30.000), **NBA Jam** (Lit. 30.000), **The Lion King** (Lit. 30.000).
PAOLO — Tel. 0141/352721

VENDO software per Sega Saturn versione europea: **Shining Wisdom**, **Torico**, **Die Hard Arcade**, **Pandemonium**, **Loaded**. Tutti a Lit. 65.000 l'uno.
TIZIANO — Tel. 0331/668020 (dalle 15 alle 18)

CERCO per Nintendo 64 (PAL) i seguenti giochi: **Wave Race 64**, **Iss 64**, **Mario Kart 64**, **Shadows Of The Empire**, **Turok**. Li scambio con giochi per PlayStation versione PAL (**Formula 1**, **Soul Blade**, **Tomb Raider**, **Micro Machines V3**, **Tekken 1 & 2**, **Resident** Evil). Sono disposto a scambiare un gioco per Nintendo 64 con 2 per SNES (con custodia e istruzioni) dello stesso valore. Annuncio sempre valido.
ENRICO — Tel. 0981/500936

VENDO i seguenti giochi giapponesi per N64: **Doraemon** (Lit. 129.000), **Human Grand Prix** (Lit. 99.000), **J. League** (Lit. 149.000), **StarFox 64** + **Vibra** (Lit. 149.000), **Mario Kart 64** (Lit. 119.000), **Trouble Makers Go Go** (Lit. 119.000).
— Tel. 0337/609521

VENDO per Nintendo 64 un **controller** mai usato, causa errato acquisto, a Lit. 45.000.
— ANDREA, Tel. 0141/214058

VENDO, causa regalo, **Sony Playstation (PAL)** ancora in garanzia con memory card e tre giochi. Prezzo da concordare.
— LUCA, Tel. 0342/636133 (dalle 16 in poi)

VENDO per Megadrive le seguenti cartucce: **Street Fighter II S.C.E.** (Lit. 50.000), **Cool Spot** (Lit. 40.000), **Strider** (Lit. 20.000), **Alisia Dragon** (Lit. 20.000), **Cyborg Justice** (Lit. 25.000 trattabili). Sono disposto a scambiarli con **Micro Machines 96 T.T.** o **Virtua Racing**. Cerco inoltre adattatore per quattro joypad sempre per Megadrive.
— DIEGO, Tel. 0376/525751

COMPRO giochi per Sega Saturn europeo e vendo/scambio i seguenti giochi: **Virtua Fighter 2**, **Rayman**, **FIFA 96**.
— DEJAN, Tel. 02/9988767 (ore ufficio)

VENDO console **Megadrive** con adattatore universale, un joypad e i seguenti giochi: **FIFA Soccer 96**, **Super Street Fighter II**, **Street Racer**, **Earthworm Jim**, **FIFA 94**, **Super Hang On** e **GP II Senna**. Il tutto a Lit. 250.000. Vendo anche console e giochi separatamente.
— MARCO, Tel. 0734/859657